Darwin's Journey

THUNDERGRYPH GAMES

Tutto ciò che si vede all'orizzonte è la linea che separa il mare dal cielo.

All'improvviso, avvisti in lontananza un lembo di costa e senti un brivido di eccitazione per l'avventura che ti aspetta.

Sei in viaggio per esplorare le Galapagos, un luogo magico di incredibile bellezza e ad altissima biodiversità, con lo scopo di catalogare esemplari ed espandere la tua conoscenza delle scienze naturali.

Dopo ore piene di ispirazione, trascorse a studiare e a giungere a conclusioni brillanti, ti riposi sotto a un cielo scintillante, ammirando la meravigliosa complessità del regno animale.

COMPONENTI SPECIFICI

12 gettoni Avventura Terra serigrafati
in sostituzione dei gettoni Avventura Terra in cartone nell'espansione Fireland

10 gettoni Avventura Oceano serigrafati
in sostituzione dei gettoni Avventura Oceano in cartone nell'espansione Fireland

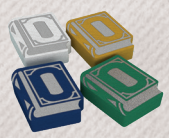
76 Sigilli di ceralacca
in plastica in sostituzione dei Sigilli di ceralacca in cartone

1 miniatura HMS Beagle
in sostituzione della pedina HMS Beagle

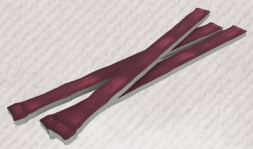
40 Monete in metallo
(28 di valore 1, 12 di valore 5)
in sostituzione delle Monete in cartone

4 segnalini Ordine turni serigrafati a forma di insetto
(1 per colore giocatore)
in sostituzione dei Cubi Ordine turni in legno

4 segnalini di Tracciamento tempo serigrafati (1 per colore giocatore)
in sostituzione dei Cubi in legno per il tracciatore del tempo nell'espansione Fireland



4 segnalini Evoluzione serigrafati
(1 per colore giocatore)
in sostituzione dei Cubi in legno per la Teoria dell'evoluzione



3 segnalini Segnalibro

1 sacchetto di cotone rigido
per riporre i Sigilli di ceralacca in plastica durante la partita

1 sacchetto con chiusura a cordoncino decorato (per le Monete in metallo)

Progettazione: Simone Luciani e Nestore Mangone
Illustrazioni: Paolo Voto
Modalità a un giocatore ideata da: Dávid Turczi
Editore: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Direzione artistica: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox

Verifica delle regole: Jessica Longhurst e Cristina Aguirre Bisi
Progetto grafico: Daniel Tosco
Modelli: Erick Tosco
Progetto grafico regolamento: Guido Vitabile
Traduzione Regolamento: Wabbit Translations
Si ringraziano per il supporto: Cristina Bisi e Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.

COMPONENTI GENERALI

1 tabellone

16 carte Equipaggio

56 Sigilli di ceralacca comuni
(14 per tipo: giallo, rosso, blu e verde)

16 gettoni Conoscenza temporanea

12 Sigilli di ceralacca speciali (viola)

16 tessere Museo

16 gettoni Esemplare

30 gettoni Ricerca

2 gettoni Lente neutra

40 Monete
(28 di valore 1 e 12 di valore 5)

12 tessere Scopo della Beagle

12 tessere Azione speciale

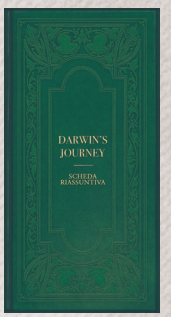
8 tessere Corrispondenza

1 pedina HMS Beagle

1 gettone Azione per l'ordine di turno in 2 giocatori

8 tessere Obiettivo di partenza
(4 d'argento e 4 d'oro)

20 tessere Obiettivo
(10 d'argento e 10 d'oro)



1 scheda riassuntiva

Panoramica

Darwin's Journey è un gioco di "piazzamento lavoratori" in cui i giocatori rivivono le esperienze vissute da Charles Darwin durante le sue avventure alle Galapagos, nel periodo in cui sviluppò la sua teoria dell'evoluzione.

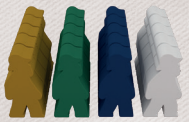
Grazie a un innovativo sistema di avanzamento, nel corso della partita ogni lavoratore si specializza nella disciplina richiesta per l'esecuzione delle azioni, come l'esplorazione dell'isola, la navigazione marittima e la corrispondenza. Durante la partita, i giocatori raccolgono vari esemplari di terra e di mare, per agevolare le ricerche scientifiche successive. Questi esemplari vengono poi consegnati ai musei perché contribuiscano ad accrescere le conoscenze scientifiche del genere umano.

La partita dura cinque round; durante ogni round, i giocatori devono impegnarsi a raggiungere obiettivi a breve e lungo termine. Al termine della partita, vince chi detiene il maggior numero di punti vittoria.

COMPONENTI PER I GIOCATORI (per 4)

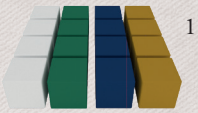
1 plancia personale

3 Esploratori


5 Lavoratori

5 Tende

1 Nave


4 Cubi

12 Francobolli

6 gettoni
Lente personale

COMPONENTI PER PARTITE IN SOLITARIA

4 plance di Alfred (retro delle plance personali)

8 carte Azione di Alfred

8 carte percorso Bonus di Alfred (2 per ogni plancia)

Preparazione

Tabellone

1A. Posizionate il tabellone con il lato Fireland (cioè quello con il tracciatore del tempo) rivolto verso il basso.

1B. **4 giocatori:** posizionate 1 segnalino Segnalibro lungo la metà dei 3 Diari sul tabellone.

2. Mescolate le 12 tessere Azione speciale, poi pescatene 6 e posizionatele a faccia in su sopra il Diario corrispondente. Rimettete nella scatola le tessere Azione speciale non utilizzate.

> **Per la prima partita**
> Invece di scegliere le tessere in modo casuale, posizionate le seguenti tessere nell'ordine indicato. Ogni tessera presenta un numero univoco nell'angolo in basso a destra.
> **Fila superiore:** 7 e 8
> **Fila di mezzo:** 1 e 9
> **Fila inferiore:** 5 e 12

3. Posizionate i 2 gettoni Lente neutra sulle tessere Azione speciale più in alto.

4. Mescolate le 8 tessere Corrispondenza e sceglietene 3 in modo casuale da posizionare a faccia in su negli spazi delle Buste sul tabellone. Rimettete le altre tessere Corrispondenza nella scatola.

> **Per la prima partita**
> Invece di scegliere le tessere in modo casuale, posizionate le tessere Corrispondenza 2, 4 e 5, rispettivamente dall'alto verso il basso.

5. Rimuovete i Sigilli come indicato di seguito e rimetteteli nella scatola:
Solo per partite in 2 giocatori: rimuovete 2 Sigilli di ceralacca comuni per colore.
Solo per partite in 3 giocatori: rimuovete 1 Sigillo di ceralacca comune per colore.
Poi raggruppate in un mucchio tutti i Sigilli di ceralacca comuni (di colore verde, blu, giallo e rosso) accanto al tabellone, a faccia in giù per formare la scorta.

6. Posizionate un Sigillo di ceralacca comune, scelto in modo casuale, a faccia in su sopra ognuno dei 12 spazi per i Sigilli sulle 4 Pergamene.

7. Raggruppate tutti i Sigilli di ceralacca speciali (viola) a faccia in su in un mucchio sul piatto d'argento.

8. Posizionate le 8 tessere Obiettivo di partenza da un lato; verranno assegnate durante la fase di preparazione dei giocatori prima dell'inizio della partita.

9. Mescolate separatamente le tessere Obiettivo d'argento e d'oro e posizionatele a faccia in giù in due pile sulle posizioni corrispondenti del tabellone. Pescate 2 tessere Obiettivo d'argento e 2 d'oro e posizionatele a faccia in su al di sotto delle pile.

10. Posizionate le 16 tessere Museo accanto al tabellone, riproducendo la disposizione della Teca del museo mostrata.

tessere Scopo della Beagle non utilizzate nella scatola.

Per la prima partita
Invece di scegliere le tessere in modo casuale, posizionate le tessere Scopo della Beagle 7, 4, 10, 8 e 9 da sinistra verso destra.

16. Mescolate i 16 gettoni Esemplare e posizionateli, in modo casuale a faccia in su, sopra ogni spazio di forma circolare con una bandiera che si trova sui percorsi Isola e Oceano vicino alla parte inferiore del tabellone. Alcuni di questi spazi hanno un'icona che specifica il numero dei giocatori. Non posizionate gettoni Esemplare sulle posizioni con un numero di giocatori maggiore di quelli che partecipano.
Se la partita è in due, tre o quattro giocatori, vi saranno rispettivamente 6, 3 o 0 gettoni Esemplare in eccesso. Per ogni gettone Esemplare in eccesso trovate la tessera Museo equivalente e posizionatela sullo spazio corrispondente nella Teca del museo, vicino al centro del tabellone. Rimettete nella scatola i gettoni Esemplare non utilizzati.

17. Posizionate tutte le Monete, i gettoni Conoscenza temporanea e i gettoni Ricerca vicino al tabellone per formare le rispettive scorte.

18. Posizionate un Esploratore del colore di ogni giocatore sul punto di partenza della prima isola da sinistra.

19. Posizionate una Nave del colore di ogni giocatore sulla prima spazio da sinistra del percorso Oceano.

20. Posizionate la pedina della HMS Beagle sulla prima spazio Beagle da sinistra nel percorso Oceano.

21. **Solo per partite in due giocatori:** posizionate il gettone Azione per l'ordine di turno in 2 giocatori sul tabellone, a coprire la ricompensa in Monete.

11. Posizionate una Moneta a destra di ogni fila della Teca del museo.

12. Posizionate un Cubo del colore di ogni giocatore sul libro rosso all'inizio del tracciato dei punti vittoria. D'ora in poi, questi Cubi verranno definiti come segnalini Punti vittoria.

13. Posizionate un Cubo del colore di ogni giocatore sul grande libro all'inizio del percorso Teoria dell'evoluzione. D'ora in poi, questi Cubi verranno definiti come segnalini Evoluzione.

14. Posizionate in modo casuale un Cubo del colore di ogni giocatore sul tracciato dell'ordine dei turni. D'ora in poi, questi Cubi verranno definiti come segnalini Ordine turni.

15. Mescolate le 12 tessere Scopo della Beagle e posizionatene 5 a faccia in su in fondo alla mappa, sulle relative posizioni. Rimettete le

Preparazione dei giocatori

1. Ogni giocatore posiziona di fronte a sé i seguenti oggetti, in base al colore prescelto:
   - 1 plancia personale
   - 2 Esploratori (uno è sul tabellone)
   - 5 Lavoratori
   - 5 Tende
   - 6 gettoni Lente personale
   - 1 Cubo
   - 12 Francobolli
2. Posiziona 4 Lavoratori sugli spazi dedicati in basso a sinistra sulla plancia personale (2A). Il 5° Lavoratore (2B) entra in gioco solo quando viene conseguito il primo obiettivo d'oro da sinistra (2C).
3. Posiziona le 5 Tende sugli spazi appositi nell'area in basso a destra della plancia personale.
4. Crea tre pile da 4 Francobolli ognuna e posiziona ogni pila sugli spazi dedicati ai Francobolli nell'area in basso a destra della plancia personale.
5. Prendi 4 Monete dalla scorta.
6. Prendi 1 gettone Conoscenza temporanea dalla scorta.

Ottenere carte Equipaggio e Obiettivi di partenza

Preparazione delle carte Equipaggio

Ogni giocatore riceve 3 carte Equipaggio in uno dei due seguenti modi:

Opzione 1: preparazione per la prima partita

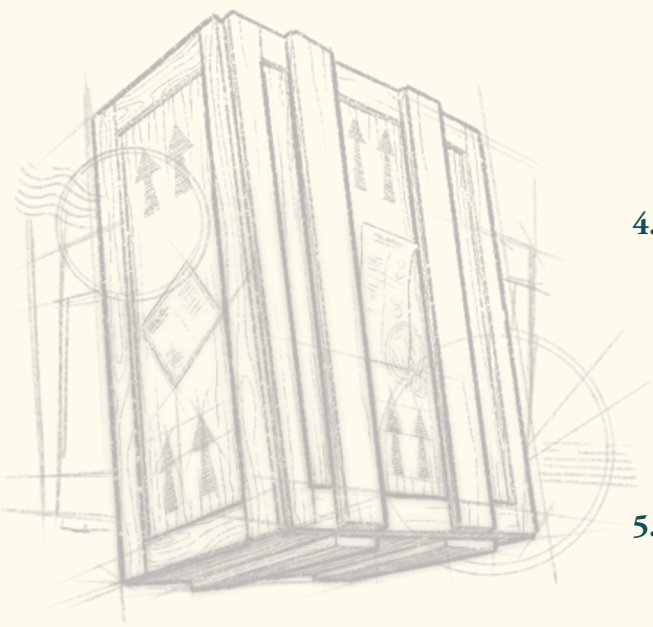
1. Cercate nel mazzo delle carte Equipaggio le carte indicate di seguito e distribuitele tra i giocatori. Ogni carta presenta un numero univoco nell'angolo in basso a destra. Il tracciato dell'ordine dei turni mostra l'ordine, da sinistra verso destra, in cui i giocatori ricevono le carte (vedi punto 14 della preparazione del tabellone).

   1° **giocatore**: carte Equipaggio 1, 2 e 3.
   2° **giocatore**: carte Equipaggio 4, 5 e 6.
   3° **giocatore**: carte Equipaggio 7, 8 e 9.
   4° **giocatore**: carte Equipaggio 10, 11 e 12.
2. I giocatori svelano le 3 carte Equipaggio scelte e le posizionano a faccia in su accanto alla propria plancia personale.
3. I giocatori prendono dalla scorta i Sigilli di ceralacca comuni corrispondenti a quelli mostrati nell'angolo in alto a destra di ogni carta Equipaggio. Si rimescola la pila di Sigilli di ceralacca comuni dopo che tutti quelli necessari sono stati presi. Questi vengono posizionati sui primi spazi vuoti da sinistra per i Sigilli di ceralacca accanto a ogni Lavoratore, in modo che ognuno di essi abbia un Sigillo di ceralacca accanto, a inizio partita.
4. Per i dettagli su come ottenere carte Equipaggio e relative ricompense, vai a pagina 22.

Opzione 2: preparazione standard

5. Mescolate il mazzo di carte Equipaggio e distribuite 4 carte a ogni giocatore.
6. Ogni giocatore sceglie una carta da tenere e la posiziona a faccia in giù davanti a sé.
7. I giocatori passano le carte rimanenti alla loro sinistra. Ripetete i punti 2 e 3 finché ogni giocatore non ha tre carte rivolte a faccia in giù davanti a sé.
8. Rimettete tutte le carte che non sono state scelte e il mazzo di carte Equipaggio rimanenti nella scatola.
9. I giocatori svelano le 3 carte Equipaggio scelte e le posizionano a faccia in su accanto alla propria plancia personale.

10. I giocatori prendono dalla scorta i Sigilli di ceralacca comuni corrispondenti a quelli mostrati nell'angolo in alto a destra di ogni carta Equipaggio. Si rimescola la pila di Sigilli di ceralacca comuni dopo che tutti quelli necessari sono stati presi. Questi vengono posizionati sui primi spazi vuoti per i Sigilli di ceralacca da sinistra accanto a ogni Lavoratore, in modo che ognuno di essi abbia un Sigillo di ceralacca accanto, a inizio partita.
11. I dettagli su come ottenere le carte Equipaggio si trovano a pagina 22. I dettagli sulle icone Azione delle carte Equipaggio si trovano a pagina 18.



Pescare le tessere Obiettivo di partenza personali

Ogni giocatore inizia la partita con 2 tessere Obiettivo di partenza (1 d'argento e 1 d'oro). Durante la partita, si ottengono altri Obiettivi. I giocatori conseguono gli Obiettivi quando soddisfano i requisiti indicati dai suddetti. I requisiti per gli Obiettivi e le azioni conseguenti sono spiegate nel dettaglio alle pagine 20-21.

1. Dividete le tessere Obiettivo di partenza in due pile in base al loro colore (oro o argento) e mescolate ogni pila separatamente.
2. Formate una fila di Obiettivi di partenza presi dalla pila d'argento, in modo che siano a faccia in su e in numero uguale a quello dei giocatori.
3. Formate una seconda fila di Obiettivi di partenza, questa volta presi dalla pila d'oro, in modo che ogni Obiettivo di questa fila sia proprio al di sotto di un Obiettivo d'argento a faccia in su. Non è possibile separare le coppie di tessere Obiettivo d'oro e d'argento vicine durante la preparazione.
4. Il giocatore il cui segnalino Ordine turni è nella prima posizione da destra del tracciato dell'ordine dei turni (vedi punto 14 della Preparazione del tabellone) pesca una coppia di tessere d'oro e d'argento. Le tessere Obiettivo vengono posizionate sul lato destro della plancia personale del giocatore, accanto alle file di Obiettivi.
5. Proseguendo verso sinistra sul tracciato dell'ordine dei turni, ogni giocatore seleziona una coppia di Obiettivi d'oro e d'argento.

Svolgimento della partita

Panoramica della partita

Darwin's Journey è composto da cinque round di quattro fasi ognuno: Azione, Ordine turni, Ricompensa e Pulizia. Durante la fase Azione, i giocatori piazzano i Lavoratori nei vari diari del tabellone, per svolgere le azioni del gioco. Durante la fase Ordine turni, l'ordine dei turni dei giocatori viene aggiornato in base alla posizione dei Lavoratori nel tracciato dell'ordine dei turni. Durante la fase Ricompensa, i giocatori ricevono premi a seconda della corrispondenza effettuata e dai loro progressi riguardo lo Scopo della Beagle. Infine, durante la fase Pulizia, i giocatori predispongono la partita per l'inizio del round successivo o calcolano i punteggi finali al termine del quinto round.

Concetti chiave

- Ogni volta che un giocatore attiva un'icona Azione, esegue subito l'azione.
- I giocatori possono usare qualsiasi elemento ottenuto da un'azione per pagare il costo delle azioni successive nello stesso turno.
- I giocatori possono conseguire tessere Obiettivo o carte Equipaggio in qualsiasi momento durante le fasi Azione o Ricompensa, per ottenere immediatamente le azioni relative come ricompensa. Per questo motivo i giocatori potrebbero riuscire a eseguire azioni anche se non ci si trova nella fase Azione in quel momento. Il modo per ottenere Obiettivi e carte Equipaggio è spiegato nel dettaglio a pagina 21.

• Ogni volta che un giocatore esegue un'azione indicata da una Moneta con un numero rosso o la copre, **deve** mettere nella scorta il numero di Monete indicato.

Il giocatore giallo sblocca un'Azione speciale pagando 4 Monete.

Piazzamento dei Lavoratori

Prima di spiegare le fasi individuali del gioco, vediamo come piazzare i Lavoratori sul tabellone.

Sezioni del diario

Sul tabellone ci sono 4 Diari (2 principali, 1 speciale e 1 piccolo).

Ogni Diario contiene una o due Sezioni del diario, a seconda del numero di giocatori. Un segnalibro rosso all'interno lo suddivide nelle due sezioni. Tutte le posizioni di piazzamento dei Lavoratori a sinistra del segnalibro sono considerate parte di una Sezione del diario separata da quella sulla destra. Se il Diario non presenta segnalibri, l'intero Diario è una Sezione del diario unica.

L'intero Diario è una Sezione del diario unica.

Ogni pagina del Diario è una Sezione del diario separata, perché è presente il segnalibro rosso.

Il Diario piccolo è sempre una Sezione del diario unica, a prescindere dal numero di giocatori.

Penalità di piazzamento

Non ci sono costi aggiuntivi per il piazzamento del primo Lavoratore, a prescindere dal colore, in una singola Sezione del diario. Se la Sezione del diario ospita già 1 o più Lavoratori di qualsiasi colore (incluso quello del giocatore attivo), il giocatore attivo deve mettere nella scorta alcune Monete come penalità di piazzamento. Il numero di Monete richiesto dipende dal numero di giocatori e non viene influenzato da quanti Lavoratori si trovano nella Sezione del diario.

Due giocatori: 3 Monete
Tre o quattro giocatori: 2 Monete

Il giocatore verde esegue un'azione Esplorazione pagando una penalità di piazzamento di 2 Monete, dato che altri Lavoratori hanno già visitato questa Sezione del diario.

Il giocatore blu esegue un'azione Navigazione gratuitamente, dal momento che è il primo Lavoratore a visitare questa Sezione del diario.

Posizioni per il piazzamento dei Lavoratori

Ci sono tre tipi di posizioni disponibili per il piazzamento dei Lavoratori, ognuna con una forma diversa.

Lente d'ingrandimento circolare

Appare solo nelle Sezioni del diario. Su una Lente d'ingrandimento circolare è possibile piazzare un qualsiasi numero di Lavoratori, anche appartenenti allo stesso giocatore.

I giocatori devono pagare una penalità di piazzamento se il loro Lavoratore non è il primo a essere piazzato in quella Sezione del diario.

Lenti sbloccate

Le posizioni Lente possono essere stampate sul tabellone, sbloccate con i gettoni Lente neutra durante la preparazione e sbloccate con gettoni Lente personale specifici per ogni giocatore.

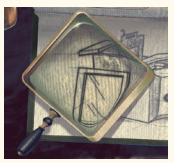
Un solo Lavoratore può essere piazzato su una Lente sbloccata.

I giocatori devono pagare una penalità di piazzamento se il loro Lavoratore non è il primo a essere piazzato in quella Sezione del diario. Ogni volta che un giocatore piazza un Lavoratore su un gettone Lente corrispondente al colore di un avversario, l'avversario ottiene 1 Moneta dalla scorta. I giocatori non ottengono Monete per aver piazzato un Lavoratore sul proprio gettone Lente.

*Il giocatore blu piazza un Lavoratore su una Lente che appartiene al giocatore giallo, perciò il giocatore giallo ottiene 1 Moneta **dalla scorta**.*

Lente d'ingrandimento quadrata o rettangolare

Su una Lente d'ingrandimento quadrata o rettangolare è possibile piazzare un qualsiasi numero di Lavoratori, anche appartenenti allo stesso giocatore.



Non c'è alcuna penalità di piazzamento per aver piazzato i Lavoratori su queste posizioni, a prescindere da quanti Lavoratori ci fossero già.

Requisiti dei Sigilli di ceralacca

Molte posizioni per il piazzamento hanno requisiti, relativi ai Sigilli di ceralacca, da soddisfare per potervi piazzare un Lavoratore specifico. Ogni giocatore inizia la partita con quattro Lavoratori sulla plancia personale e ogni Lavoratore inizia con un Sigillo di ceralacca sulla fila corrispondente. Il quinto Lavoratore di ogni giocatore non avrà un Sigillo di ceralacca accanto e potrà essere sbloccato con un Obiettivo (dettagli a pagina 21).

Il primo Lavoratore ha un Sigillo di ceralacca speciale (viola) e non ha spazi vuoti per altri Sigilli, mentre gli altri 3 Lavoratori hanno il Sigillo di ceralacca assegnato durante la preparazione e cinque spazi vuoti per altri Sigilli, che potranno essere riempiti da gettoni durante la partita. I Sigilli di ceralacca comuni sono di quattro colori (rosso, giallo, verde e blu) e sono associati a requisiti specifici sul tabellone.

I Sigilli di ceralacca speciali (viola) si possono impiegare come se fossero di qualsiasi colore.

Un Lavoratore può recarsi in una posizione solo se nella sua fila sulla plancia personale del giocatore è presente almeno il numero minimo di Sigilli di ceralacca del colore indicato.

Se una posizione di piazzamento dei Lavoratori richiede più di un Sigillo di ceralacca di un colore specifico, l'icona del Sigillo ha un numero accanto.

I Sigilli di ceralacca non possono essere rimossi una volta posizionati nella fila di un Lavoratore.

Ogni giocatore inizia la partita con un singolo gettone Conoscenza temporanea accanto alla plancia personale. Tali gettoni possono essere spesi e rimessi nella scorta per posizionare un Lavoratore, dal momento che funzionano come Sigilli di ceralacca di qualsiasi colore, permettendo di soddisfare i requisiti di una posizione relativi ai Sigilli.

Il Lavoratore che viene usato durante l'azione in corso ha 1 Sigillo di ceralacca verde e 2 gialli.

Dato che al Lavoratore manca 1 Sigillo di ceralacca verde, il giocatore usa un gettone Conoscenza temporanea per ottenere il numero di Sigilli di ceralacca richiesto dalle azioni.

Esegui un'azione Posizione

Dopo aver piazzato un Lavoratore e pagato l'eventuale penalità monetaria, il giocatore attivo può eseguire tutte le azioni in quella posizione. Ogni azione è indicata da un'icona. Se una posizione di piazzamento dei Lavoratori ha diverse icone Azione, il giocatore esegue le azioni in qualsiasi ordine. Non è necessario che le completi tutte.
Qualsiasi vantaggio ottenuto da un'azione può essere usato per pagare altre azioni nel turno del giocatore.

1: posizione di piazzamento dei Lavoratori
2: requisiti dei Sigilli di ceralacca per piazzare un Lavoratore
3: azione che può essere eseguita

Struttura dei round

Ognuno dei cinque round della partita consiste in quattro fasi da completare in ordine.

1. Fase Azione

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve piazzare sul tabellone un singolo Lavoratore preso dalla propria plancia personale. Se un giocatore non ha più Lavoratori disponibili, passa il turno e non gioca fino alla fine della fase.

Durante la fase Azione, i giocatori piazzano a turno i Lavoratori nell'ordine indicato dal tracciato dell'ordine dei turni sul tabellone. Il giocatore il cui segnalino è nella prima posizione da sinistra sul tracciato dell'ordine dei turni posiziona 1 Lavoratore ed esegue le azioni relative alla posizione nell'ordine desiderato. Dopodiché, il giocatore il cui segnalino è nella 2° posizione da sinistra sul tracciato dell'ordine dei turni inizia il suo turno. Si prosegue da sinistra verso destra finché tutti i giocatori non avranno piazzato 1 Lavoratore. Dopo che ogni giocatore avrà piazzato il primo Lavoratore, si ripete tutto nello stesso ordine finché non saranno stati piazzati tutti i Lavoratori.

La partita presenta una serie di azioni diverse suddivise in quattro tipi: Azioni tabellone, Azioni speciali, Azioni equipaggio e Azioni obiettivo. Molte azioni hanno anche un'icona Modificatore nell'angolo in alto a destra, che influisce sul modo in cui viene eseguita l'azione interessata.

Icone Modificatore

Indica il numero di volte in cui l'azione interessata può essere eseguita nel turno.

Rappresenta uno sconto totale per quella determinata azione.

Non sono necessarie Monete per eseguire tutte le fasi di quella determinata azione.

Esegui l'azione indicata, che è già stata svolta, ancora una volta.

L'effetto associato viene applicato per il resto della partita.

Questo effetto viene ottenuto al termine della partita, durante il calcolo dei punteggi finali.

Esegui subito questa azione o applica il bonus.

Ottieni la ricompensa corrispondente di una delle isole che ospitano un Esploratore del tuo colore.

Azioni tabellone

Queste azioni appaiono sul tabellone nelle posizioni di piazzamento dei Lavoratori o sui vari percorsi sulla mappa nella parte inferiore del tabellone.

Ottieni punti vittoria

Questa azione appare anche sulle tessere Azione speciale e sulle carte Equipaggio.

Il giocatore attivo ottiene il numero di punti vittoria indicato e sposta quindi il proprio segnalino sul tracciato dei punti vittoria.

Se ha più di 50 punti, deve piazzare il Cubo del proprio colore, quello posizionato accanto alla plancia personale durante la preparazione, sul "50" nell'angolo in alto a destra del tabellone.

Il nuovo segnalino si sposterà verso destra quando il giocatore supererà nuovamente la posizione "0" punti sul percorso. Bisognerà allora posizionare il segnalino originale sullo "0" e continuare a usarlo per conteggiare gli ulteriori punti ottenuti.

Ottieni Monete

Questa azione appare anche sulle tessere Azione speciale e sulle carte Equipaggio.

Il giocatore attivo prende il numero di Monete indicato dalla scorta.

Sblocca una posizione Lente

Il giocatore attivo può posizionare 1 gettone Lente personale su una posizione bloccata su un Diario principale o su un Diario Azioni speciali.

Ogni posizione bloccata necessita del pagamento di una penalità monetaria prima che il gettone Lente personale possa esservi posizionato.

Questa azione viene di solito eseguita dopo aver piazzato un Lavoratore sul Diario piccolo e pertanto presenta una penalità di piazzamento se un altro Lavoratore ha già visitato la stessa Sezione del diario.

Come bonus speciale dopo averla sbloccata, il giocatore attivo può subito eseguire tutte le azioni collegate a questa posizione senza piazzare un Lavoratore né soddisfare tutti i requisiti relativi ai Sigilli di ceralacca.

La posizione rimane sbloccata per il resto della partita e ogni giocatore può posizionarvi un Lavoratore durante il proprio turno, se disponibile.

Se un giocatore piazza un Lavoratore su un gettone Lente personale del colore dell'avversario, l'avversario ottiene 1 Moneta dalla scorta. I giocatori non ottengono Monete se piazzano un Lavoratore su un gettone Lente del proprio colore.

Su ogni pagina dei Diari Azione principale mostrati nell'immagine, tutte le azioni devono essere sbloccate in ordine (dall'alto verso il basso).

Il giocatore giallo paga 4 Monete per sbloccare una posizione del Diario Azioni speciali.

Le Azioni speciali incluse nel Diario mostrato nell'immagine possono essere sbloccate in qualsiasi ordine.

Accademia

Il giocatore attivo può acquistare un Sigillo di ceralacca da qualsiasi Pergamena nell'Accademia.
Se c'è una penalità monetaria collegata alla fila della Pergamena da cui il Sigillo è stato preso (1), il giocatore deve pagare le Monete indicate alla scorta.

Il giocatore aggiunge un nuovo Sigillo di ceralacca al primo spazio per Sigilli vuoto da sinistra nella **fila di un qualsiasi Lavoratore** sulla plancia personale. Se il Sigillo di ceralacca è posizionato in uno spazio che presenta una penalità monetaria (1), il giocatore deve pagare le Monete indicate alla scorta.

Quando un Lavoratore ottiene il suo 4° e il suo 6° Sigillo di ceralacca, ottiene anche i vantaggi dei rispettivi distintivi, uno d'argento e uno d'oro. Grazie a questi, si ottengono opzioni e/o sconti aggiuntivi sulle azioni eseguite dal Lavoratore in questione. Ulteriori dettagli a pagina 19.

Navigazione

Il giocatore attivo può spostare la propria Nave sul percorso Oceano per il numero di posizioni corrispondente al valore indicato nell'angolo in alto a destra dell'icona.
Qualsiasi numero di Navi, inclusa la HMS Beagle, può trovarsi nella stessa posizione nello stesso momento.

Quando una Nave attraversa uno dei nastri d'argento del percorso Oceano, il giocatore attivo deve posizionare un suo Esploratore su una nuova isola. Ogni isola ha una posizione di partenza segnalata da un'icona Esploratore

corrispondente alle icone dei nastri d'argento sul percorso Oceano. Il giocatore attivo posiziona un Esploratore della propria area personale sul punto di partenza dell'isola corrispondente.

Qualsiasi numero di Esploratori può trovarsi nella posizione di partenza di un'isola nello stesso momento.

Il giocatore blu esegue un'azione Navigazione. Dal momento che la Nave oltrepassa lo nastro d'argento sul percorso Oceano, il giocatore blu posiziona un Esploratore sul punto di partenza dell'isola corrispondente.

Se nel punto in cui si ferma la Nave c'è un'icona Azione, il giocatore attivo può eseguire l'azione indicata. **Il primo giocatore a posizionare una Nave sulla posizione finale del percorso Oceano ottiene 3 punti vittoria aggiuntivi.** Non c'è alcun effetto associato al fermarsi su una posizione Beagle.

Esplorazione

Il giocatore attivo può spostare un singolo Esploratore del proprio colore lungo il percorso Isola corrispondente, per un numero massimo di posizioni correlato all'azione che viene eseguita.

Ogni posizione occupata da un Esploratore avversario deve essere saltata e non viene detratta dal numero di spostamenti ancora disponibili.

Ogni posizione può essere occupata solo da un Esploratore, a eccezione della prima e dell'ultima su ogni percorso Isola. Su queste posizioni possono fermarsi più Esploratori.

Il primo Esploratore a superare il nastro d'oro sul percorso Isola farà ottenere al giocatore attivo punti vittoria pari al numero che si trova sull'icona del nastro.
Solo il primo Esploratore ad attraversare un nastro d'oro ottiene tali punti.

Dopo aver spostato il proprio Esploratore, il giocatore esegue subito l'azione indicata dalla posizione su cui l'Esploratore si è fermato.
Il primo giocatore a posizionare un Esploratore sulla posizione finale del percorso Isola ottiene 3 punti vittoria aggiuntivi.

Il giocatore giallo esegue un'azione Esplorazione per un massimo di due posizioni. L'Esploratore giallo salta la posizione occupata dall'Esploratore verde, spostandosi nelle posizioni (1) o (2) a seconda di quale azione vuole eseguire.

Ricerca sugli esemplari delle Galapagos

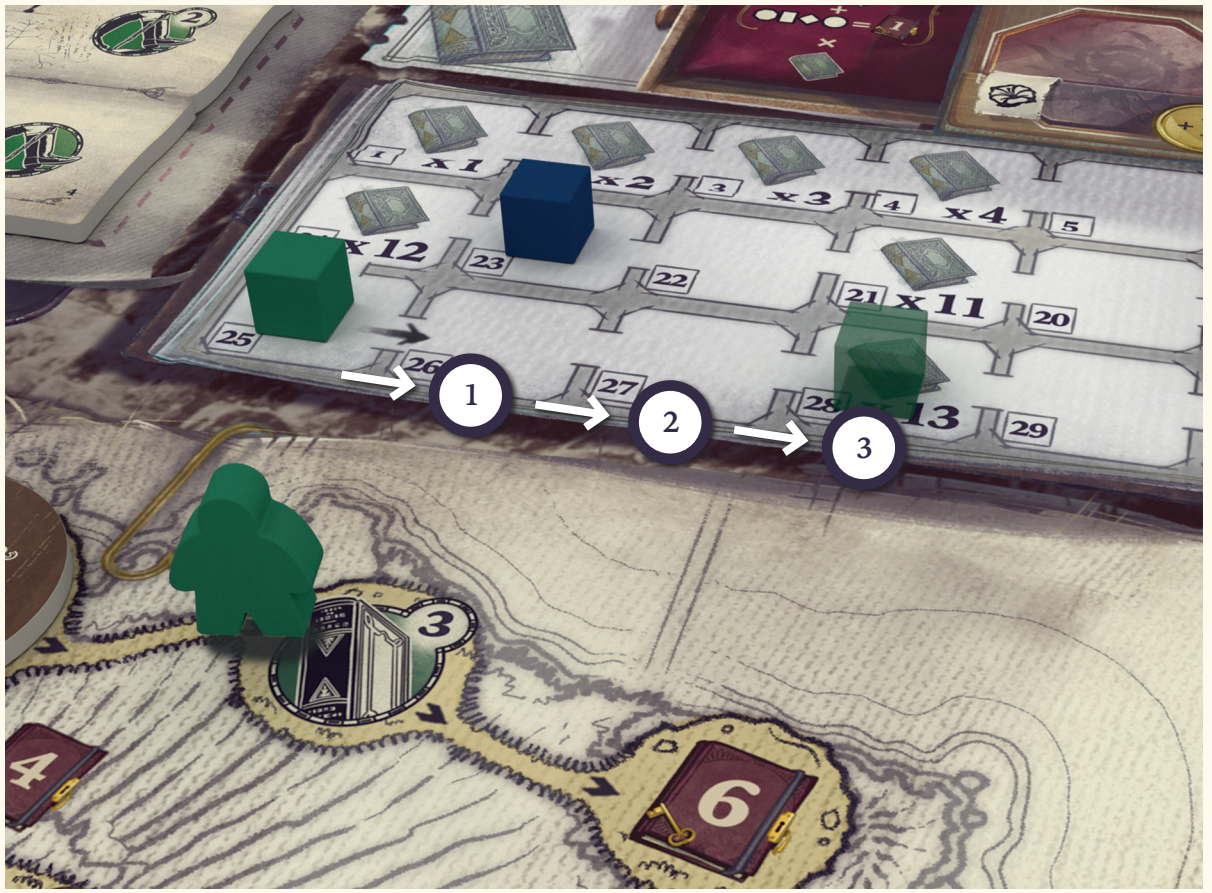
Queste azioni appaiono sui gettoni Esemplare posizionati sui percorsi Isola e Oceano.

Il giocatore attivo può posizionare un gettone Ricerca sull'icona Esemplare corrispondente, sulla propria plancia personale.

Avanzamento sul percorso della Teoria dell'evoluzione

Il giocatore attivo muove in avanti il segnalino Evoluzione sul percorso Teoria dell'evoluzione di tante posizioni quante indicate dal numero sull'icona Azione attivata.

Alcune posizioni del percorso contengono icone "moltiplicatore libro" che hanno effetto solo durante il calcolo dei punteggi finali. Il calcolo dei punteggi del percorso Teoria dell'evoluzione è descritto nel dettaglio a pagina 25.



In ognuno di questi esempi, il giocatore verde raccoglie un Esemplare e posiziona quindi un gettone Ricerca sulla posizione corrispondente della plancia personale. Nell'esempio in alto, viene raccolto il rettile verde, mentre in basso viene raccolto l'uccello verde.

Piazza un accampamento

Questa azione può essere eseguita solo se c'è una posizione Tenda vuota accanto all'icona attivata.

Il giocatore attivo rimuove la Tenda più in alto dalla propria plancia personale e la posiziona sulla posizione Tenda vuota accanto all'icona Azione. Se la posizione ha una penalità monetaria, il giocatore deve pagare il numero di Monete indicato per poter piazzare la Tenda.

Il giocatore attivo può eseguire azioni aggiuntive indicate dall'icona presente sulla posizione dove ha appena piazzato la Tenda.

Dopo aver eseguito l'azione "Piazza un accampamento", il giocatore può attivare le icone Azione accanto alla posizione da cui il gettone Tenda è stato rimosso (sulla propria plancia personale). Alcune azioni Tenda sulla plancia personale presentano due alternative; il giocatore può eseguire solo una delle due azioni.

Corrispondenza

Il giocatore può spostare i Francobolli dalla propria plancia personale a una Busta sul tabellone.

L'icona dell'azione indica il numero di Francobolli che possono essere spostati. Il giocatore può prendere i Francobolli da qualsiasi combinazione di pile sulla propria plancia personale ma può posizionali solo su una Busta.

Dopo che il giocatore ha terminato di posizionare i Francobolli sul tabellone, se una o più pile non contengono più alcun Francobollo, il giocatore può eseguire qualsiasi delle azioni associate alle suddette pile esaurite.

Ogni Busta rappresenta azioni bonus che possono essere eseguite, durante la fase Ricompensa, dal giocatore che ha il maggior numero di Francobolli e dal secondo con il maggior numero di Francobolli. Questo passaggio è descritto nel dettaglio a pagina 23.

Durante la fase Ricompensa, alcuni Francobolli possono essere scartati sul vassoio dei Francobolli usati, accanto alle Buste. Nell'eseguire l'azione Corrispondenza, se non vi sono Francobolli sufficienti nella pila sulla plancia personale del giocatore, il giocatore attivo può prendere Francobolli del proprio colore dal vassoio dei Francobolli usati, fino ad averne un numero sufficiente per eseguire l'azione.

Consegna un Esemplare

Il giocatore attivo può consegnare un Esemplare al Museo, se la tessera Museo corrispondente all'Esemplare non si trova già nella Teca del museo.

Il giocatore può consegnare un dato Esemplare solo se ha posizionato un gettone Ricerca sulla propria plancia personale. Il giocatore prende la tessera Museo equivalente, che era stata messa da parte durante la preparazione, e la inserisce sulla posizione corrispondente all'Esemplare nella Teca del museo.

Se questa è la prima tessera Museo della fila (a eccezione degli Esemplari posizionati durante la preparazione) il giocatore attivo prende la Moneta accanto a quella fila.

Se questa è l'ultima tessera Museo posizionata nella fila, il giocatore attivo può spostare il proprio segnalino Evoluzione avanti di una posizione sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Il giocatore attivo ottiene Monete e avanzamento dei segnalini Evoluzione in base alla posizione della tessera Esemplare nel Museo.
Nel posizionare la tessera Museo, è necessario tenere in considerazione ogni posizione nella fila e nella colonna, dato che ognuna offre dei vantaggi. Per ogni spazio vuoto, il giocatore ottiene 1 Moneta, e per ogni spazio già occupato da una tessera Museo sposta il segnalino Evoluzione avanti di una posizione sul percorso Teoria dell'evoluzione. La tessera appena posizionata non dà azioni bonus in questo momento.

Si possono consegnare fino a 2 Esemplari per ogni visita al Museo (il primo è gratuito, mentre per il secondo c'è una penalità di 3 Monete).
I giocatori possono usare le Monete ottenute dalla consegna del primo Esemplare per pagare la consegna del secondo Esemplare.

Esempio: consegnando l'Esemplare di rettile verde al Museo, il giocatore attivo ottiene 2 avanzamenti sul percorso Teoria dell'evoluzione e 4 Monete.

Fai ricerca sugli Esemplari del Museo

Il giocatore attivo seleziona una tessera Museo che si trova già nella Teca del museo sul tabellone.

Può ora posizionare un gettone Ricerca sull'icona Esemplare corrispondente, sulla propria plancia personale.

Puoi fare ricerca su un massimo di 2 Esemplari quando esegui l'azione "Fai ricerca sugli Esemplari del Museo" (il primo è gratuito, mentre per il secondo c'è una penalità di 3 Monete).

Fissa un nuovo ordine dei turni

Il giocatore attivo posiziona il proprio Lavoratore nel primo spazio vuoto da sinistra all'interno della Lente d'ingrandimento rettangolare sopra al tracciato dell'ordine dei turni.

Poi prende 2 Monete dalla scorta (3 Monete se la partita è in due giocatori) . L'ordine dei Lavoratori in questo spazio definisce l'ordine dei turni del round successivo, come spiegato nel dettaglio a pagina 22.

Consegui un Obiettivo

Il giocatore attivo può prendere una tessera Obiettivo disponibile dalla teca Obiettivi del tabellone e posizionarla a faccia in su nella propria scorta, accanto alla propria plancia personale e a destra della fila Obiettivi.

Un massimo di 2 tessere Obiettivo può essere posizionato nella scorta di un giocatore. Entrambe le tessere possono essere dello stesso tipo (d'argento o d'oro).

Se ci sono già 2 tessere Obiettivo nella scorta di un giocatore, il giocatore deve posizionare la nuova tessera Obiettivo a faccia in su sopra una posizione Obiettivo vuota dello stesso tipo (d'argento o d'oro). Se la posizione è contrassegnata da un'icona di penalità monetaria, è necessario pagare il numero di Monete indicato per posizionare la tessera. Come conseguire gli Obiettivi e ottenere le relative ricompense è spiegato nel dettaglio a pagina 20.

Qualsiasi tipo di tessera Obiettivo può essere posizionata tra queste due posizioni di scorta a destra della plancia personale.

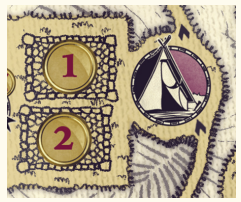
Entrambi gli spazi di scorta sono già al completo, quindi la tessera Obiettivo appena ottenuta deve essere posizionata a faccia in su, in uno spazio vuoto della fila argentata.

Azioni speciali e Azioni equipaggio

Le tessere Azione speciale e le carte Equipaggio riportano diverse icone Azione. Molte di queste icone rappresentano Azioni tabellone che sono già state spiegate nella sezione precedente. Quelle di seguito sono le nuove azioni che compaiono sulle tessere Azione speciale e sulle carte Equipaggio:

Piazza un accampamento qualsiasi

Il giocatore attivo può posizionare una Tenda su **qualsiasi** posizione Tenda vuota in qualsiasi Accampamento e pagare la relativa penalità monetaria. Le posizioni dei suoi Esploratori o della sua Nave non influiscono su questa azione. Può inoltre eseguire qualsiasi azione nell'Accampamento e sulla propria plancia personale accanto al punto in cui la Tenda è stata rimossa.



Ripeti la consegna

Il giocatore attivo esegue l'azione "Consegna un Esemplare" per un Esemplare che è già stato consegnato al Museo.

Il giocatore deve avere un gettone Ricerca per l'Esemplare relativo sulla propria plancia personale. Questa azione è eseguita esattamente come se la tessera Museo fosse posizionata per la prima volta, bonus aggiuntivo incluso se questo gettone è l'ultimo della fila a essere consegnato. Se la tessera Museo selezionata è stata assegnata a quella fila in precedenza, la Moneta bonus relativa alla prima assegnazione non viene conferita nel caso in cui l'assegnazione si ripeta.

Consegui automaticamente un Obiettivo

Il giocatore attivo può conseguire subito un Obiettivo qualsiasi tra i propri. Il giocatore non deve soddisfare alcuno dei requisiti dell'obiettivo e può posizionarlo rivolto a faccia in giù su qualsiasi posizione Obiettivo sulla plancia personale. Deve pagare tutte le penalità monetarie relative alla posizione scelta.

Il giocatore riscuote poi l'Azione obiettivo collegata come ricompensa. Le ricompense sono descritte nel dettaglio a pagina 21.

Ottieni un Sigillo di ceralacca speciale (viola)

Il giocatore attivo prende un Sigillo di ceralacca speciale (viola) dalla scorta e lo posiziona sul primo spazio vuoto dedicato ai Sigilli di ceralacca da sinistra in una delle file dei Lavoratori sulla plancia personale, senza penalità monetarie.

Questo Sigillo di ceralacca speciale equivale a un Sigillo di qualsiasi colore nel soddisfare i requisiti Sigillo del piazzamento dei Lavoratori.

Ottieni un gettone Conoscenza temporanea

Il giocatore attivo ottiene un gettone Conoscenza temporanea dalla scorta. Tali gettoni possono essere spesi e rimessi nella scorta per posizionare un Lavoratore, dal momento che funzionano come Sigilli di ceralacca di qualsiasi colore, permettendo di soddisfare i requisiti di una posizione relativi ai Sigilli.

Converti il gettone Conoscenza temporanea

Il giocatore attivo può rimettere un gettone Conoscenza temporanea nella scorta per ottenere 7 Monete o 7 punti vittoria.

Posiziona Esploratore

Il giocatore attivo può posizionare uno dei propri Esploratori inutilizzati sulla posizione di partenza di qualsiasi isola su cui non si trovi già uno dei suoi Esploratori.

Esegui un'azione bloccata

Il giocatore attivo può eseguire tutte le azioni associate a una posizione bloccata che non presenta un gettone Lente. Il giocatore non la sblocca, non piazza un Lavoratore e non deve possedere per forza i Sigilli di ceralacca richiesti.

Fai ricerca su qualsiasi Esemplare

Il giocatore attivo può posizionare un gettone Ricerca su qualsiasi icona Esemplare vuota sulla propria plancia personale.

Spostati verso la HMS Beagle

Il giocatore muove la propria Nave fino allo spazio in cui è posizionata la HMS Beagle lungo il percorso Oceano.

Smista la corrispondenza

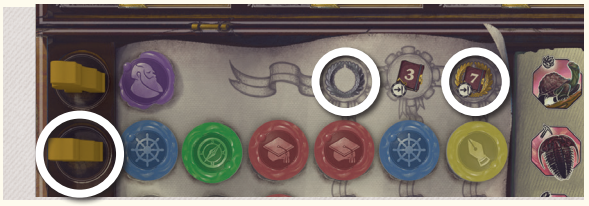
Il giocatore può posizionare fino a 4 Francobolli su qualsiasi numero di Buste sul tabellone, posizionandoli liberamente.

Copia una carta Equipaggio

Ottieni ed esegui subito tutte le azioni Equipaggio mostrate su una carta Equipaggio non ancora conseguita di un giocatore, incluso il giocatore che possiede la carta Equipaggio con questa abilità.

Distintivi

Quando un Lavoratore ottiene il 4° Sigillo di ceralacca, riceve il distintivo d'argento. Quando ottiene il 6° Sigillo di ceralacca, riceve il distintivo d'oro. Ogni Sezione del diario ha alcuni bonus distintivo, mostrati in un riquadro posto nella parte superiore della zona, associati ai distintivi d'argento e d'oro.



Quando un Lavoratore con il distintivo d'argento viene piazzato nella zona Diario, il giocatore attivo riceve il bonus con l'icona del distintivo d'argento.

Esplorazione ulteriore: aggiungi fino a un movimento all'azione Esplorazione relativa.

Navigazione ulteriore: aggiungi fino a un movimento all'azione Navigazione relativa.

Francobollo ulteriore: aggiungi fino a un Francobollo con questa azione Corrispondenza.

Sigillo di ceralacca ulteriore: ottieni fino a un Sigillo di ceralacca in più con questa azione Accademia. È necessario pagare le penalità monetarie relative a pergamene e/o plancia personale.

Ottieni Monete: ottieni due Monete dalla scorta.

Quando un Lavoratore con il distintivo d'oro viene piazzato nella zona Diario, il giocatore attivo riceve i bonus relativi a entrambe le icone distintivo d'oro e d'argento.

Stop ulteriore: durante l'Esplorazione o la Navigazione, un Esploratore o una Nave possono fermarsi per eseguire l'azione indicata prima di completare lo spostamento. In seguito, eseguono regolarmente l'azione nella posizione finale dello spostamento.

Sconto Sigilli di ceralacca: il costo di ogni azione Accademia è ridotto di 1 Moneta. Lo sconto si applica al costo di ottenimento di un Sigillo dal tabellone o al costo di piazzamento di un Sigillo sulla plancia personale.

Il giocatore blu usa un Lavoratore che ha entrambi i distintivi, d'oro e d'argento, su un'azione Esplorazione; pertanto, il suo Esploratore potrà fermarsi due volte grazie al distintivo d'oro. Prima esegue la ricerca sull'Esemplare (2), poi raggiunge la destinazione finale (4) per ottenere 4 punti vittoria.

Dividi le posizioni dei francobolli: i Francobolli posizionati con l'azione Corrispondenza possono essere posizionati su più Buste anziché solo su una.

Ottieni punti vittoria: ottieni subito 3 punti vittoria.

A fine partita si ottengono punti vittoria per i Lavoratori che ottengono il 5° e il 6° Sigillo di ceralacca. I giocatori ottengono punti vittoria in cima alla colonna per ogni Lavoratore che ha un Sigillo di ceralacca in tale colonna. Un giocatore con 5 Sigilli di ceralacca riceve 3 punti vittoria, mentre un Lavoratore con 6 Sigilli di ceralacca riceve 7 punti aggiuntivi, per un totale di 10 punti vittoria. L'assegnazione del punteggio a fine partita è descritta nel dettaglio a pagina 25.

Esempio: il Lavoratore giallo, che ha i distintivi d'oro e d'argento, può posizionare 2 Francobolli per l'azione principale, oltre a 1 Francobollo aggiuntivo grazie al distintivo d'argento. Se ha il distintivo d'oro, il giocatore può distribuire liberamente i Francobolli tra le Buste.

Conseguire Obiettivi e riscattare carte Equipaggio

Ogni tessera Obiettivo e carta Equipaggio presenta una lista di requisiti specifici da soddisfare. I giocatori possono completare le tessere Obiettivo e/o le carte Equipaggio nell'area personale in qualsiasi momento durante il proprio turno nella fase Azione o nella fase Ricompensa.

Obiettivi

Ogni Obiettivo ha un gruppo di requisiti specifici che il giocatore deve soddisfare per il conseguimento.
I giocatori non devono mai pagare per conseguire un obiettivo, è sufficiente che ne soddisfino i requisiti.

Quando un Obiettivo viene conseguito, la tessera Obiettivo viene girata a faccia in giù sulla propria posizione o spostata dalla scorta del giocatore accanto alla plancia giocatore e girata a faccia in giù su una posizione Obiettivo vuota dello stesso colore (oro o argento). Se la tessera viene spostata dalla scorta e la posizione Obiettivo è contrassegnata da un'icona di penalità monetaria, è necessario pagare la somma per conseguire l'Obiettivo.

Quando un Obiettivo viene conseguito, il giocatore ottiene la ricompensa relativa alla posizione in cui l'Obiettivo appena conseguito è stato posizionato (1). Tutte le ricompense in punti vittoria sulla plancia personale (2) sono conteggiate al termine della partita.

Se un giocatore realizza entrambi gli Obiettivi posti sulle posizioni più a destra d'oro e d'argento, riceve 4 punti aggiuntivi durante il calcolo dei punteggi finali.

Una spiegazione dettagliata delle azioni Obiettivo si trova a pagina 21.

Requisiti Obiettivo

Tutti i simboli privi di numero mostrati tra i requisiti Obiettivo rappresentano un singolo requisito di quel tipo.

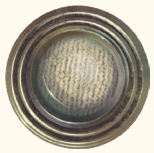
Il giocatore deve avere sulla plancia personale il numero indicato di pile di Francobolli vuote.

Il giocatore deve aver posizionato come minimo il numero indicato di gettoni Ricerca sugli Esemplari con il simbolo Esemplare corrispondente, sulla propria plancia personale.

Il giocatore deve aver posizionato come minimo il numero indicato di gettoni Ricerca sugli Esemplari della stessa forma e dello stesso colore, sulla propria plancia personale.

Il segnalino Evoluzione del giocatore deve trovarsi nel percorso Teoria dell'evoluzione sopra o oltre la posizione indicata. Attenzione: questo è il numero di passaggi sul percorso, non il numero di libri conseguiti sul percorso.

Il giocatore deve aver piazzato come minimo il numero indicato di Tende nell'Accampamento.



Il giocatore deve aver posizionato come minimo il numero indicato di gettoni Lente personale per sbloccare le azioni.

La Nave del giocatore deve essere nella stessa posizione o più avanti sul percorso Oceano rispetto alla HMS Beagle.

Il giocatore deve avere sulla plancia personale il numero indicato di Sigilli di ceralacca comuni, del colore indicato. I Sigilli di ceralacca non devono necessariamente essere sulla stessa fila nella plancia personale. I Sigilli di ceralacca speciali (viola) e i gettoni Conoscenza temporanea non possono essere usati per soddisfare i requisiti dei Sigilli di ceralacca per gli obiettivi.

Azioni obiettivo

Il giocatore seleziona una Tenda del proprio colore piazzata in precedenza ed esegue le azioni relative come se la Tenda fosse stata posizionata per la prima volta. Con questa riattivazione non è necessario pagare alcuna penalità monetaria.

Il giocatore non paga la penalità monetaria per aver preso i Sigilli di ceralacca da una fila qualsiasi delle Pergamene nell'Accademia. Deve però pagare la penalità monetaria relativa al piazzamento del Sigillo di ceralacca sulla propria plancia personale.

Il giocatore attivo posiziona un gettone Ricerca su qualsiasi Esemplare della sua plancia personale, che corrisponda al gettone Esemplare trovato su un'isola da un suo Esploratore.

Nell'assegnare il punteggio del percorso Teoria dell'evoluzione, il giocatore aggiunge 1 moltiplicatore libro al numero dei moltiplicatori ottenuti sul percorso. Questo accade prima del calcolo dei punteggi del percorso Teoria dell'evoluzione.

Ottieni 5 punti vittoria durante il calcolo dei punteggi finali.

Se gli Obiettivi sopra e sotto questa icona sono stati conseguiti, ottieni 4 punti vittoria durante il calcolo dei punteggi finali.

Ottieni 8 punti vittoria durante il calcolo dei punteggi finali.

Il giocatore prende subito un Sigillo di ceralacca speciale (viola) dalla scorta e lo posiziona sul primo spazio vuoto per i Sigilli da sinistra in una delle file dei Lavoratori, sulla propria plancia personale. Non deve pagare una penalità monetaria per il piazzamento.

Il giocatore può spostare il 5° Lavoratore accanto alla propria plancia in questa posizione per sbloccare il Lavoratore.

Il giocatore può usare questo Lavoratore nel round in corso se questo è accaduto durante la fase Azione.

Il giocatore può usare questo Lavoratore per il resto della partita. I Sigilli di ceralacca non possono essere posizionati accanto a questo Lavoratore, ma i gettoni Conoscenza temporanea possono essere impiegati per soddisfare i requisiti dei Sigilli di ceralacca.

La penalità di piazzamento per il passaggio su una Sezione del diario occupata è ridotta di uno per il resto della partita.

Durante il calcolo del punteggio Scopo della Beagle, ogni penalità di ritardo tra la Nave del giocatore e la HMS Beagle è ridotta a un massimo di 2 (cioè da questo momento la penalità sarà di 1 o 2 punti vittoria). Per ulteriori dettagli sul calcolo del punteggio per lo Scopo della Beagle consultare la sezione alle pagine 23-24.

Carte Equipaggio

Le carte Equipaggio hanno quattro punti salienti:

1. il Sigillo di ceralacca comune assegnato a un Lavoratore specifico durante la preparazione;
2. il numero minimo di Sigilli di ceralacca che un Lavoratore specifico dovrà conseguire per riscattare l'azione della carta Equipaggio;
3. l'azione della carta Equipaggio conseguita;
4. il numero della carta Equipaggio usata come riferimento per regole e preparazione.

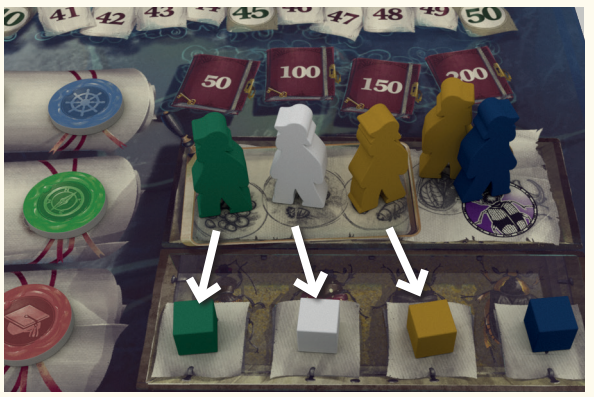
Ogni carta Equipaggio ha una lista di Sigilli di ceralacca in una fila centrale. Per conseguire una carta Equipaggio, un giocatore deve avere un Lavoratore con il numero minimo indicato di Sigilli di ceralacca sulla fila di Sigilli di ceralacca (non necessariamente in ordine). Solo una carta Equipaggio riscattata può essere assegnata alla fila di un Lavoratore specifico.
I Sigilli di ceralacca speciali (viola) equivalgono a un Sigillo di qualsiasi colore nell'atto di ottenere le carte Equipaggio. **I gettoni Conoscenza temporanea, invece, non possono essere spesi per conseguire una carta Equipaggio.**

Durante le fasi Azione e Ricompensa, i giocatori possono conseguire le carte Equipaggio.
I giocatori fanno ciò eseguendo le azioni nella parte inferiore della carta, per poi girarla per mostrare che è stata riscattata. Le azioni relative alle carte Equipaggio sono descritte nel dettaglio a pagina 18.

Dopo aver girato la carta, il giocatore la posiziona a sinistra della propria plancia personale con la freccia rivolta al Lavoratore utilizzato per conseguirla. La carta è ora associata al Lavoratore e questi non può più conseguire carte Equipaggio.

2. Fase Ordine turni

Se vi sono Lavoratori sulla posizione Ordine turni, il tracciato dell'ordine dei turni deve essere modificato. Il giocatore con il Lavoratore più a sinistra deve spostare il proprio segnalino Ordine turni sulla 1ª posizione del tracciato. Se c'è più di un Lavoratore in questa posizione, ogni giocatore sposta il proprio segnalino Ordine turni in base alla posizione relativa dei Lavoratori piazzati.
I segnalini Ordine turni si spostano solo in relazione agli altri se un Lavoratore è piazzato.
Se non ci sono Lavoratori piazzati in questa posizione, l'ordine dei turni non cambia.



3. Fase Ricompensa

I giocatori ottengono ricompense in base alla maggioranza di Corrispondenze e Scopi della Beagle. Le ricompense vengono ottenute in base all'ordine dei turni attuale.

Maggioranza di corrispondenze

Tre Buste danno vantaggi al giocatore con più Francobolli e al secondo con più Francobolli su ogni Busta. La maggioranza si calcola dalla Busta più in alto a quella più in basso.

Il giocatore con il maggior numero di Francobolli su una Busta può ora eseguire tutte le azioni mostrate nella prima sezione della tessera Corrispondenza associata, come ricompensa. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio possono eseguire queste azioni nell'ordine dei turni corrente.

Il secondo giocatore con il maggior numero di Francobolli su una Busta può ora eseguire tutte le azioni mostrate nella seconda sezione della tessera Corrispondenza associata, come ricompensa. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio possono eseguire queste azioni nell'ordine dei turni corrente. In caso di pareggio per il primo posto, è comunque possibile assegnare la ricompensa per il secondo posto.

In seguito, tutti i giocatori che eseguono un'azione come ricompensa per aver ottenuto la maggioranza devono rimuovere metà dei propri Francobolli (arrotondati per eccesso) dalla Busta corrispondente, radunarli, e poi metterli sul vassoio dei Francobolli usati sul tabellone.

Dopo aver determinato la maggioranza per la Corrispondenza sulla prima Busta, i giocatori blu e giallo sono in parità per il maggior numero di Francobolli. Ottengono entrambi la prima ricompensa di 1 gettone Conoscenza temporanea e 2 Monete a testa. Il giocatore verde è il secondo con il maggior numero di Monete e ottiene la seconda ricompensa di 2 Monete. Tutti i giocatori poi scartano metà dei loro Francobolli arrotondati per eccesso (blu e giallo 2 Francobolli a testa, verde 1 Francobollo).

Punteggio relativo alla tessera Scopo della Beagle

A questo punto, viene calcolato il punteggio relativo alla tessera Scopo della Beagle, che si trova sotto la posizione della HMS Beagle sul percorso Oceano. Ogni giocatore ottiene il numero indicato di punti vittoria ogni volta che soddisfa le condizioni che riguardano lo scopo corrente. I punti ottenuti possono essere ridotti a causa di penalità, a seconda della posizione delle Navi dei giocatori rispetto alla HMS Beagle.

Condizioni per raggiungere lo scopo

Si ottengono 4 punti vittoria per ognuno dei Sigilli di ceralacca comuni indicati sulla propria plancia personale. I Sigilli di ceralacca speciali (viola) non vengono conteggiati.

Si ottengono 6 punti vittoria per ognuno dei gettoni Ricerca del tipo di Esemplare indicato, sulla propria plancia personale.

Si ottengono 5 punti vittoria per ogni gettone Lente personale del proprio colore sul tabellone.

Si ottengono 8 punti vittoria per ognuna delle pile di Francobolli vuote sulla propria plancia personale.

Si ottengono 4 punti vittoria per ogni Tenda del proprio colore sul tabellone.

Si ottengono 3 punti vittoria per ogni Obiettivo conseguito.

I punti vittoria ottenuti calcolando gli Scopi della Beagle sono intaccati dalle penalità di ritardo descritte nella prossima pagina.

Penalità di ritardo

Se la Nave di un giocatore è dietro alla HMS Beagle sul percorso Oceano, i punti Scopo della Beagle del giocatore sono ridotti. Ogni penalità sui punti vittoria -4 tra la Nave del giocatore e la HMS Beagle riduce i punti vittoria ottenuti del numero indicato. Questa penalità non può portare il numero di punti vittoria ottenuti da una tessera Scopo della Beagle a meno di zero.

Quando tutti i giocatori hanno ottenuto il punteggio Scopo della Beagle, la tessera già conteggiata deve essere posizionata a faccia in giù.

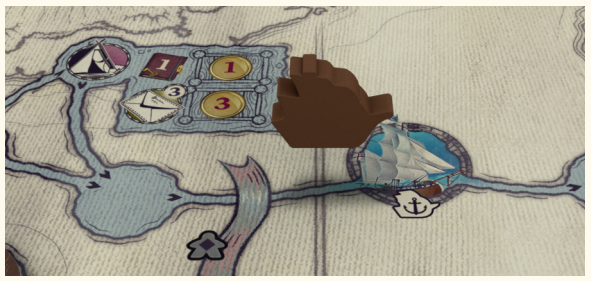
Si veda l'esempio a destra.

Il giocatore verde ha 3 Sigilli di ceralacca rossi e dovrebbe ottenere 12 punti vittoria in totale, ma dato che la sua Nave è a due striscioni dalla HMS Beagle, il giocatore ottiene una penalità di -7 punti vittoria totali. Pertanto, il giocatore verde ottiene un totale di 5 punti vittoria.

4. Fase Pulizia

Al quinto round della partita, la fase Pulizia viene saltata e i giocatori passano direttamente al calcolo finale dei punti. In caso contrario, la fase Pulizia deve essere eseguita nel modo seguente:

1. La HMS Beagle deve essere spostata sul percorso Oceano fino allo Scopo della Beagle successivo.



2. Tutti i giocatori rimettono i propri Lavoratori sulle plance personali.

3. Rimuovete tutti gli Obiettivi rimasti dal tabellone, poi pescate 2 Obiettivi d'argento e 2 Obiettivi d'oro nuovi. Piazzateli sulle relative posizioni.

4. Rimuovete tutti i Sigilli di ceralacca sulla Pergamena più in alto sul tabellone. Fate scalare tutti i Sigilli di ceralacca verso le posizioni più in alto, finché tutti i gettoni Sigillo di ceralacca non hanno più spazi vuoti sopra di loro. Poi, pescate nuovi Sigilli di ceralacca e riempite gli spazi vuoti sulle Pergamene.

Punteggio finale

Dopo che il quinto round è terminato, i giocatori passano al calcolo dei punteggi finali, in cui ottengono tutti i punti vittoria di fine partita dalla propria plancia personale, dal percorso Teoria dell'evoluzione, dalle Monete avanzate e dai gettoni Conoscenza temporanea avanzati.

Punteggio della plancia personale

Ogni Obiettivo conseguito fa ottenere al giocatore punti vittoria a fine partita. Se un giocatore ha conseguito gli Obiettivi d'oro e d'argento più a destra sulla propria plancia personale, ottiene anche i 4 punti vittoria mostrati tra le due posizioni.

Ogni Lavoratore con 5 Sigilli di ceralacca nella fila corrispondente fa ottenere al giocatore 3 punti vittoria. Ogni Lavoratore con 6 Sigilli di ceralacca fa ottenere 7 punti vittoria aggiuntivi, per un totale di 10 punti vittoria ottenuti dai Sigilli di ceralacca di ogni Lavoratore.

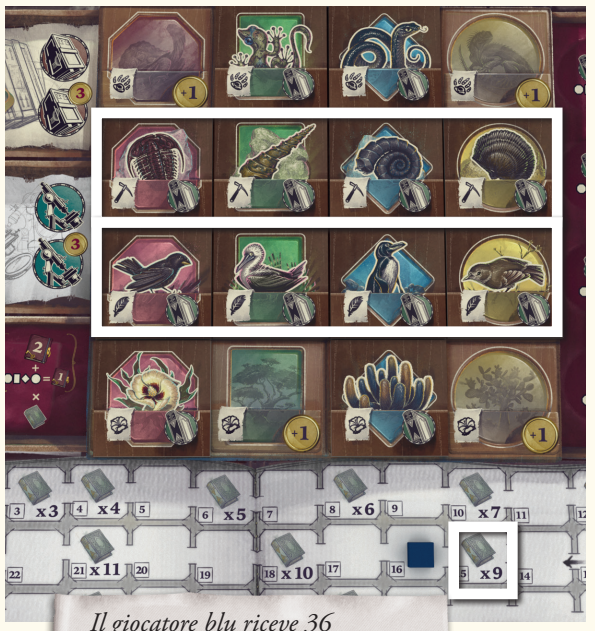
Se un giocatore ha piazzato tutte e 5 le Tende in Accampamenti, riceve 5 punti vittoria.

Calcolo del punteggio del percorso Teoria dell'evoluzione

Prima che i giocatori possano calcolare il punteggio di questa sezione, è necessario calcolare il modificatore Museo. Questo modificatore è pari a 2 più il numero di file del Museo complete (ossia con tutte e 4 le tessere Museo posizionate sulla plancia).

Il numero che si ricava è quello del modificatore Museo. Ogni giocatore moltiplica il modificatore Museo per il numero di libri ottenuti o superati sul percorso Teoria dell'evoluzione. I giocatori ottengono il numero risultante di punti vittoria.

Nell'assegnare il punteggio del percorso Teoria dell'evoluzione, se un giocatore ha portato a termine questo Obiettivo, aggiunge un moltiplicatore libro al numero dei moltiplicatori libro ottenuti sul percorso Teoria dell'evoluzione.



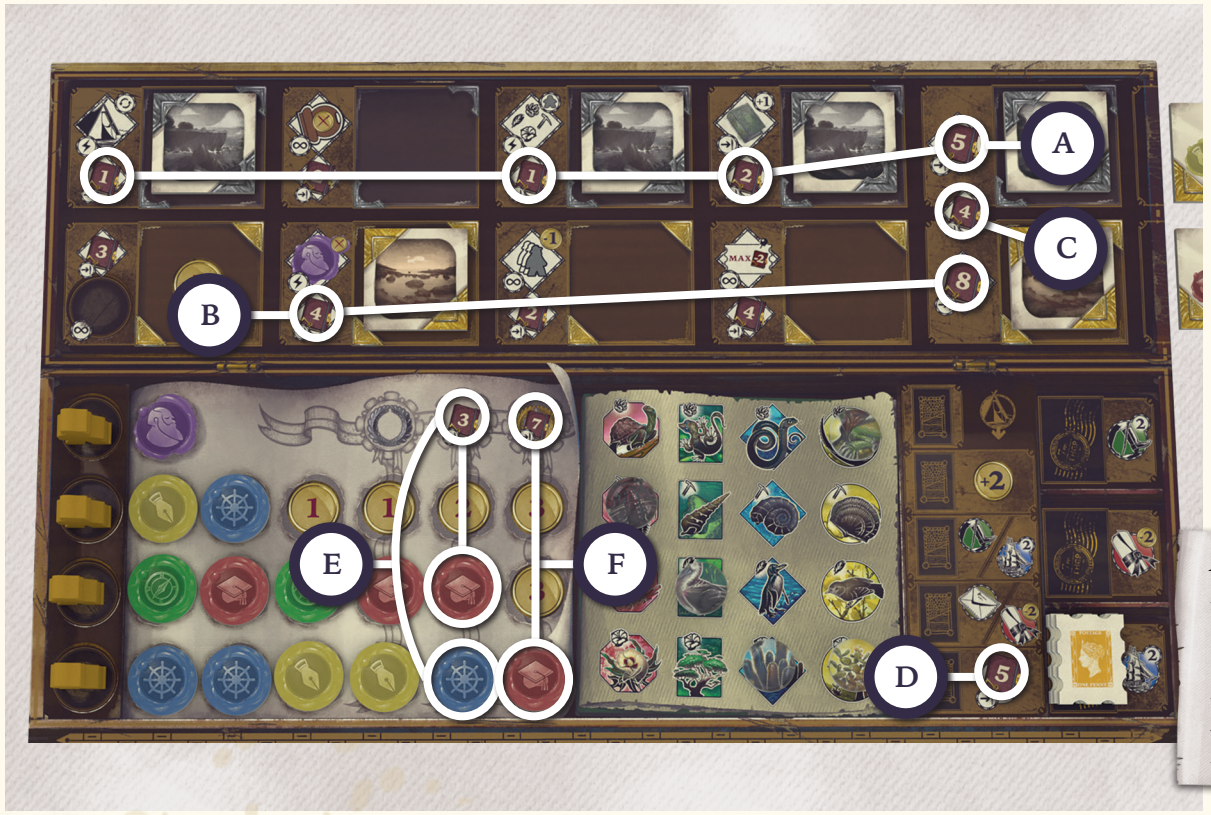
Il giocatore blu riceve 36 punti vittoria moltiplicando 4 punti vittoria (2 punti + 1 punto aggiuntivo per ogni fila completata) per 9 (moltiplicatore libro sul percorso Teoria dell'evoluzione).

Monete e Conoscenza temporanea

I giocatori ottengono 1 punto vittoria ogni 5 Monete avanzate.

I giocatori ottengono 1 punto vittoria per ogni gettone Conoscenza temporanea avanzato.

Il giocatore che detiene il maggior numero di punti vittoria vince. In caso di pareggio, il giocatore che ha il segnalino Evoluzione più avanti sul percorso Teoria dell'evoluzione risulta vincitore. Se capita un ulteriore pareggio, il giocatore con più Monete in avanzo vince. Se anche in questo caso si arriva al pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



A: *1 + 1 + 2 + 5 per gli Obiettivi d'argento*
B: *4 + 8 per gli Obiettivi d'oro*
C: *4 per aver completato entrambi gli Obiettivi dell'ultima colonna*
D: *5 per aver usato l'ultima Tenda*
E: *3 + 3 per i Lavoratori con 5 Sigilli di ceralacca*
F: *7 per il Lavoratore con 6 Sigilli di ceralacca*

Regole per partite a Darwin's Journey in solitaria

È possibile giocare a Darwin's Journey in solitaria; in questo caso il giocatore gareggia con un avversario fittizio chiamato Alfred.

Preparazione

Selezionare la difficoltà di Alfred

Ogni plancia personale ha quella dell'avversario Alfred sul lato opposto. Alfred permette di scegliere tra diversi livelli di difficoltà:

Bianco: Facile

Blu: Medio

Giallo: Avanzato

Verde: Avanzato

A. Seleziona un livello di difficoltà per Alfred e scegli la plancia relativa.

B. Gira le plance non utilizzate dal lato del giocatore e scegline una.

C. Unisci tutti i pezzi giocatore del tuo colore e del colore di Alfred, poi posizionali sulle plance relative.

Tabellone

Segui le istruzioni per la "Preparazione del tabellone" per una partita in due giocatori, con le seguenti modifiche:

A. Durante il punto 2 della preparazione del gioco base, mescola e scopri solo 4 tessere Azione speciale invece di 6. Lascia vuota la fila in basso del Diario Azioni speciali.

B. Durante il punto 9 della preparazione del gioco base, dopo aver mescolato le due pile delle tessere Obiettivo, posiziona sul tabellone solo un Obiettivo d'oro e uno d'argento a faccia in su.

C. Salta il punto 14 della preparazione del gioco base e posiziona invece il gettone Azione per l'ordine di turno in 2 giocatori in cima al tracciato dell'ordine dei turni Posiziona il segnalino di Alfred sulla prima posizione e il tuo sulla seconda posizione del tracciato dell'ordine dei turni.

Preparazione dei giocatori

Segui le istruzioni per "Preparazione dei giocatori" senza modifiche.

Ottenere carte Equipaggio

A. Mescola le carte Equipaggio, pescane 5 e posizionale a faccia in su.

B. Scegli 3 di queste carte da tenere e rimetti le altre 2 nella scatola.

C. Prendi dalla scorta i Sigilli di ceralacca comuni corrispondenti, mostrati nell'angolo in alto a destra delle carte Equipaggio scelte. Posizionali sui primi spazi vuoti per i Sigilli di ceralacca da sinistra accanto ai Lavoratori, in modo che ogni Lavoratore inizi la partita con un Sigillo di ceralacca accanto.

Pescare le tessere Obiettivo di partenza personali

Segui le istruzioni per "Pescare le tessere Obiettivo di partenza personali" per una partita in due giocatori, con le seguenti modifiche:

Durante il punto 4, seleziona una delle coppie disponibili e posiziona le tessere a destra della tua plancia personale accanto alle file Obiettivo, poi rimuovi l'altra coppia.

Preparazione di Alfred

Segui le istruzioni per la "Preparazione dei giocatori" standard con le seguenti modifiche:

1. Durante il punto 1, controlla che la plancia personale sia girata dal lato di Alfred. Posiziona la plancia di Alfred proprio sopra la tua.

2. Trova le 2 carte percorso Bonus di Alfred del colore corrispondente. Posizionale in modo casuale sui due spazi indicati sul percorso Bonus di Alfred in alto sulla sua plancia.

3. Durante il punto 2, posiziona 4 Lavoratori di Alfred sulle posizioni A, B, C e D sulla plancia di Alfred. Posiziona il 5° Lavoratore di Alfred sulla prima posizione da sinistra del percorso Bonus in alto sulla plancia di Alfred.

4. Salta il punto 5 e metti una Moneta sulla posizione indicata del percorso Monete di Alfred in fondo alla scheda di Alfred.

5. Salta il punto 6 e mescola le 8 carte Azione di Alfred, poi posizionale rivolte a faccia in giù in una pila sotto alla tua plancia personale.

1
2
3
3
4
5

Modalità di gioco generale

Ordine dei turni

La partita si gioca come se ci fossero 2 giocatori, quindi la penalità di piazzamento è di 3 Monete.

In ogni round della partita il turno di Alfred è il primo. Si alternano i turni tra Alfred e il giocatore finché non sono stati utilizzati tutti i Lavoratori.

L'area di Ordine turni viene sostituita dal gettone Azione per l'ordine di turno in 2 giocatori, che modifica gli effetti dell'azione. Quando il giocatore attivo vi piazza un Lavoratore, il giocatore ottiene 3 Monete invece di 2. Non vi sono ulteriori effetti di questa azione durante le partite in solitaria, dato che è sempre Alfred a piazzare i Lavoratori per primo in ogni round.

1. Modalità di gioco di Alfred

Percorsi sulla plancia di Alfred

La plancia di Alfred ha due percorsi: un percorso Bonus in alto e un percorso Monete in basso.

Percorso Bonus

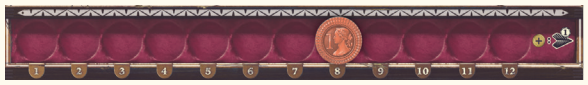
Ogni volta che l'azione viene attivata, il Lavoratore sul percorso Bonus di Alfred si sposta verso destra per il numero di posizioni mostrato dall'icona. Alfred ottiene i punti vittoria indicati ogni volta che il Lavoratore bonus raggiunge o oltrepassa la posizione più a destra del percorso.

Nell'oltrepassare la posizione più a destra del percorso, il Lavoratore bonus torna alla posizione più a sinistra, poiché si tratta di un percorso circolare.

Se il Lavoratore bonus oltrepassa o raggiunge la 5ª o la 10ª posizione del percorso Bonus, Alfred esegue l'azione sulla carta del percorso Bonus posizionata accanto a quella posizione, in base al numero del round in corso.

Se la 5ª e la 10ª posizione vengono entrambe oltrepassate o raggiunte in un solo movimento, entrambe le azioni collegate possono essere eseguite, nell'ordine di passaggio.

Percorso Monete



Le Monete di Alfred sono conteggiate sul percorso Monete. Quando Alfred spende Monete, quella sul percorso si sposta verso sinistra per un numero di posizioni uguale alle Monete spese. Quando Alfred ottiene Monete, quella sul percorso si sposta verso destra per un numero di posizioni uguale alle Monete ottenute. Alfred può avere fino a 12 Monete, ma ogni Moneta ottenuta in eccesso sposta il Lavoratore di Alfred di una posizione sul percorso Bonus. Se Alfred spende l'ultima Moneta, la Moneta viene posizionata fuori dal percorso, per indicare che il suo valore è ora a 0.

Struttura dei turni di Alfred

L'esperienza in solitaria, gareggiando con Alfred, è simile a quella di una partita standard a due giocatori. Durante ogni turno, Alfred manda un Lavoratore su una posizione del tabellone o nella zona Riposo nella propria plancia.

Fase 1: pesca una carta Azione di Alfred

Prima di pescare una carta, se entrambe le carte Azione di Alfred mostrano un'icona Azione di Consegna, rimescola tutte le carte Azione di Alfred, ovunque si trovino, per creare un nuovo mazzo.

Pesca la carta in cima al mazzo di carte Azione di Alfred e posizionala a faccia in su sulla tua plancia personale.

Tutte le carte pescate dal mazzo di carte Azione di Alfred devono essere mostrate una accanto all'altra.

Fase 2: esegui un'azione

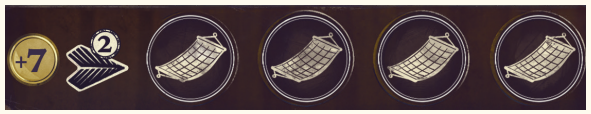
Ogni carta Azione di Alfred ha due o tre opzioni di azioni diverse. Alfred esegue solo un'azione a turno e tenta sempre di eseguire quella più in alto per prima. Se non c'è modo di eseguirla, tenta di eseguire la successiva. L'opzione in fondo su ogni carta Azione di Alfred è un'azione Riposo , che si può sempre eseguire regolarmente.

Tutte le azioni di Alfred non relative al riposo che vengono eseguite con successo permettono di piazzare i Lavoratori di Alfred sullo spazio di azione del tabellone. A meno che non sia diversamente specificato dalle regole successive, Alfred esegue le azioni seguendo le regole standard dei giocatori.

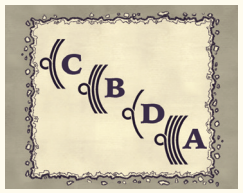
I Lavoratori di Alfred non ottengono mai distintivi e pertanto non ne utilizzano gli effetti mostrati sul tabellone.

Azione Riposo

Posiziona il Lavoratore disponibile più in alto su qualsiasi amaca nella zona Riposo della plancia di Alfred. Alfred ottiene poi 7 Monete e sposta il Lavoratore sul percorso Bonus di due posizioni verso destra.



Azione del Diario principale



L'azione del Diario principale mostra una lista di quattro lettere che corrispondono ai Lavoratori di Alfred.

La lista definisce l'ordine prioritario dei Lavoratori da utilizzare in questa azione, ove la prima lettera da sinistra rappresenta la priorità più elevata. Alfred tenta di piazzare il Lavoratore con la priorità più alta disponibile sulla propria plancia personale. Se non c'è modo di piazzare questo Lavoratore su un Diario principale, Alfred usa il Lavoratore successivo nell'ordine di priorità. Se non è possibile piazzare in maniera regolare alcun Lavoratore, questa azione non può essere eseguita e Alfred deve tentare di eseguire la successiva sulla carta.

Ricorda che i Diari principali sono le Sezioni del diario in alto a sinistra e in alto al centro del tabellone. Contengono azioni Esplorazione, Navigazione, Corrispondenza e Accademia.

Ogni posizione per il piazzamento sul Diario principale ha requisiti di colore dei Sigilli di ceralacca che il Lavoratore selezionato da Alfred deve poter soddisfare.

Alfred deve pagare 3 Monete per posizionare un Lavoratore in una Sezione del diario occupata. Se Alfred non può pagare la penalità, non può piazzare il Lavoratore in quella Sezione del diario.

Posizione per piazzamento più forte

Alfred cerca sempre di piazzare i Lavoratori nella posizione più forte possibile. La posizione più forte dipende dai Sigilli di ceralacca posseduti, dalle posizioni sbloccate sul tabellone, dai Lavoratori piazzati in precedenza e dalle Monete disponibili. La posizione più forte è la posizione di piazzamento dei Lavoratori vuota sbloccata più in basso (vedi figura: 1 è più forte di 2 e 2 è più forte di 3), per cui Alfred ha almeno un Sigillo di ceralacca che soddisfi i requisiti per il piazzamento.

Se Alfred non ha Sigilli di ceralacca sufficienti per soddisfare i requisiti della posizione più forte, può utilizzare 3 Monete e aggiungere una Conoscenza temporanea.

Alfred deve acquistare tanti gettoni Conoscenza temporanea quanti può permettersene fino a raggiungere un numero che soddisfi i requisiti dei Sigilli della posizione più forte. Se Alfred non ha abbastanza Monete per soddisfare i requisiti con i gettoni Conoscenza temporanea, non utilizza alcuna Moneta e sceglie la posizione più forte successiva.

Esempio: il Lavoratore giunge alla posizione Navigazione più forte disponibile pagando 3 Monete per avere la Conoscenza temporanea necessaria per soddisfare il requisito di 3 Sigilli di ceralacca blu.

Costo prioritario

Quando sono disponibili diverse posizioni con la stessa forza, il Lavoratore di Alfred raggiunge la posizione che richiede la spesa minore di Conoscenza temporanea.

Esempio: entrambe le posizioni Esplorazione e Navigazione disponibili sono ugualmente forti; pertanto, il Lavoratore esegue l'azione Navigazione gratuitamente, invece di eseguire l'azione Esplorazione, che richiederebbe un gettone Conoscenza temporanea da 3 Monete.

Colore prioritario

Quando sono disponibili diverse posizioni con la stessa forza e gli stessi requisiti/costi, il Lavoratore di Alfred raggiunge la posizione associata al suo primo Sigillo di ceralacca corrispondente a partire da sinistra.

Esempio: entrambe le posizioni Navigazione ed Esplorazione più in basso sono bloccate od occupate e così quelle di mezzo; al Lavoratore non rimane altro che raggiungere la posizione più in alto. Dato che entrambe le posizioni hanno gli stessi requisiti e lo stesso costo, il Lavoratore di Alfred raggiunge l'azione Esplorazione verde, poiché il primo Sigillo di ceralacca del Lavoratore a partire da sinistra è verde.

Quando è avvenuto un piazzamento regolare, tutte le azioni correlate vengono eseguite da Alfred come descritto nel regolamento per partite in più giocatori, con le seguenti modifiche:

Consegui un Obiettivo

Quando Alfred attiva questa azione, scarta un Obiettivo dal tabellone, se possibile. Se vi sono più Obiettivi, scarta l'Obiettivo d'oro.

Alfred sposta poi il Lavoratore bonus in avanti sul percorso Bonus. Il Lavoratore bonus si muove in ogni caso, anche se non viene scartato alcun Obiettivo.

Ottieni un gettone Conoscenza temporanea

Alfred non prende mai i gettoni Conoscenza temporanea dalla scorta. Ottiene invece 3 Monete per ogni gettone che dovrebbe prendere.

Accademia

Tra le file di tutti i Lavoratori di Alfred è presente una parentesi tra due posizioni per i Sigilli di ceralacca. Quando Alfred esegue un'azione Accademia per ottenere un nuovo Sigillo, lo posiziona nella fila più in alto che abbia almeno una posizione vuota per il Sigillo, a sinistra della parentesi. Se non vi sono posizioni vuote a sinistra di tutte le parentesi, Alfred posiziona il Sigillo nella fila più in alto che abbia almeno una posizione libera a destra della parentesi.

Alfred prende sempre un Sigillo di ceralacca dalla Pergamena dell'Accademia meno costosa (a meno che l'azione non indichi che il costo è nullo, come descritto in seguito).

Alfred non posiziona mai un 4° Sigillo di ceralacca dello stesso colore nella fila. Se non può permettersi la Pergamena per ottenerne uno di colore diverso, oppure se nessun altro colore è disponibile, non può eseguire questa azione e deve tentare di eseguire la successiva sulla carta.

Se ci sono diversi Sigilli di ceralacca tra cui scegliere:

1. Alfred prende il Sigillo di ceralacca corrispondente al colore del primo Sigillo a partire da sinistra del Lavoratore selezionato, a meno che il Lavoratore non abbia già tre Sigilli dello stesso colore;
2. in caso contrario, Alfred prende il primo Sigillo di ceralacca da sinistra. Se tutti i Sigilli della Pergamena più economica andassero a costituire il quarto Sigillo dello stesso colore per il Lavoratore selezionato, Alfred dovrebbe prenderlo dalla Pergamena successiva, secondo la stessa regola.

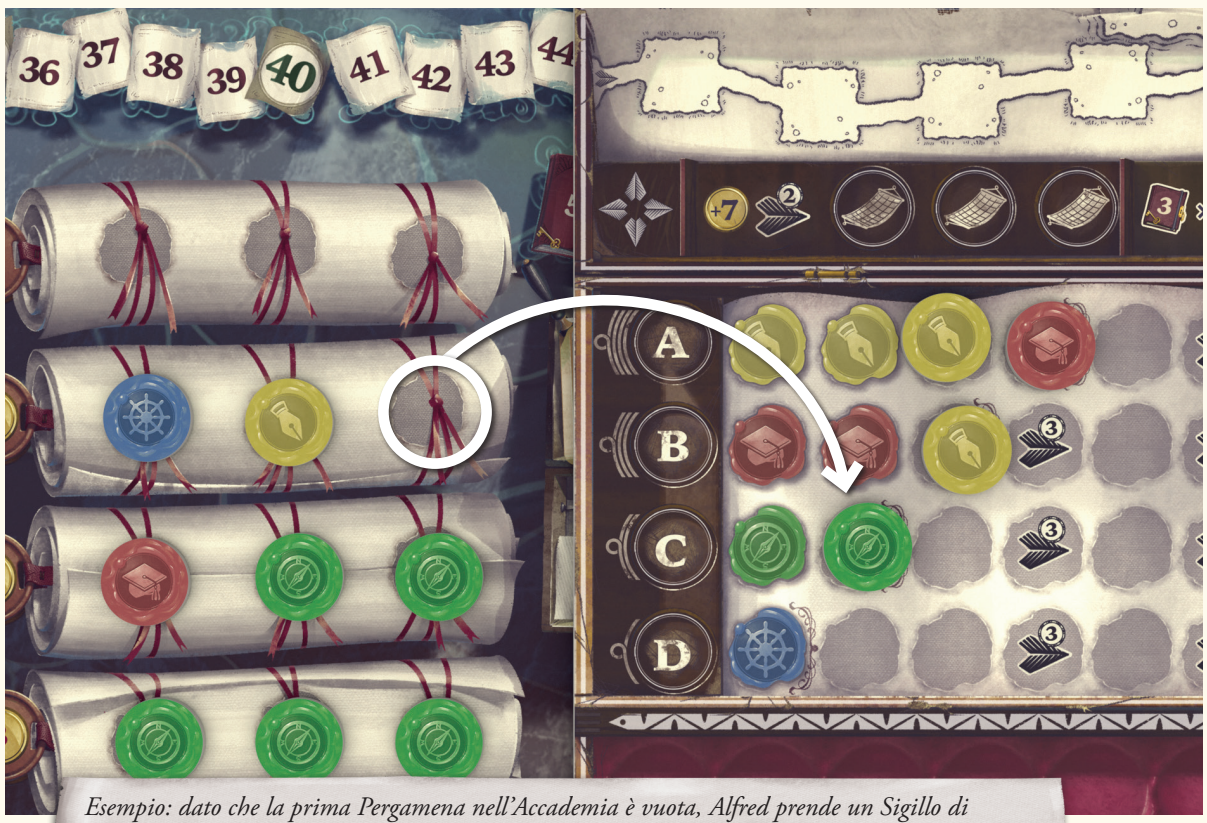
Alfred deve pagare con le Monete indicate sulla Pergamena dell'Accademia da cui ha preso il Sigillo.

Se il Sigillo di ceralacca ottenuto viene posizionato su un'azione, quell'azione viene eseguita subito.

Nota: se questa azione indica che non è necessario spendere alcuna Moneta, Alfred tenta di prendere un Sigillo di ceralacca corrispondente al colore primario (il primo da sinistra) del Lavoratore selezionato da qualsiasi Pergamena dell'Accademia, a meno che non abbia già tre Sigilli dello stesso colore. In caso contrario, prende il primo Sigillo di ceralacca in alto a sinistra dall'Accademia.

Esempio: Alfred prende il Sigillo di ceralacca giallo dall'Accademia, dato che corrisponde al primo colore da sinistra nella fila del Lavoratore selezionato e in quella fila sono presenti meno di tre Sigilli gialli.

Esempio: Alfred prende il Sigillo di ceralacca rosso dato che la fila "A" del Lavoratore ha 3 Sigilli di ceralacca gialli e il Sigillo di ceralacca rosso è il primo da sinistra sulla prima Pergamena dell'Accademia.



Esempio: dato che la prima Pergamena nell'Accademia è vuota, Alfred prende un Sigillo di ceralacca dalla seconda Pergamena. Dato che tutte le posizioni per Sigilli di ceralacca a sinistra delle parentesi sono piene, nelle file dei due Lavoratori più in alto, Alfred prende il Sigillo verde, perché è il colore prioritario della fila "C".

Corrispondenza

Alfred prende sempre i Francobolli dalla pila più in alto disponibile sulla propria plancia.

I Francobolli vengono posizionati su una busta del tabellone secondo questa priorità:

1. La Busta più in alto in cui, posizionando i Francobolli, Alfred ottiene la maggioranza di Francobolli a discapito del giocatore.

Esempio: Alfred esegue un'azione Corrispondenza, posizionando 3 Francobolli sulla seconda Busta per sottrarre la maggioranza al giocatore.

2. In caso contrario, la Busta più in alto che in quel momento non ospita Francobolli di Alfred.

3. Se tutte e tre le Buste ospitano Francobolli di Alfred, quelli nuovi vengono posizionati sulla busta che ne ha il numero minore. Se ci sono diverse opzioni, viene scelta la Busta più in alto.

Esempio: Alfred esegue un'azione Corrispondenza, posizionando due Francobolli. Dato che ha già la maggioranza sulla seconda Busta, li posiziona sulla prima Busta dall'alto priva dei suoi Francobolli.

Se Alfred rimuove l'ultimo Francobollo di una pila con un'icona accanto, l'effetto dell'icona si attiva. Questo potrebbe dare ad Alfred azioni in più o un effetto associato con alcuni bonus Obiettivo del giocatore. La lista si trova a pagina 21.

Navigazione

La Nave di Alfred si sposta per tutta la distanza indicata dall'icona Azione relativa alla Navigazione. Se ci sono diverse opzioni, la Nave sceglie il giro più lungo. Ciò significa che la Nave di Alfred prende sempre la strada più lunga possibile sul percorso Oceano.

Esempio: Alfred esegue un'azione Navigazione in 2 fasi. Prende la strada più lunga, riuscendo anche a eseguire un'azione Accampamento.

Dopo essere avanzata, la Nave esegue tutte le azioni che ha oltrepassato o raggiunto durante l'avanzamento. Tali azioni sono eseguite nell'ordine di passaggio.

Se la Nave di Alfred oltrepassa uno nastro d'argento, uno dei suoi Esploratori viene posizionato sulla posizione di partenza dell'isola collegata, come in una partita con più giocatori.

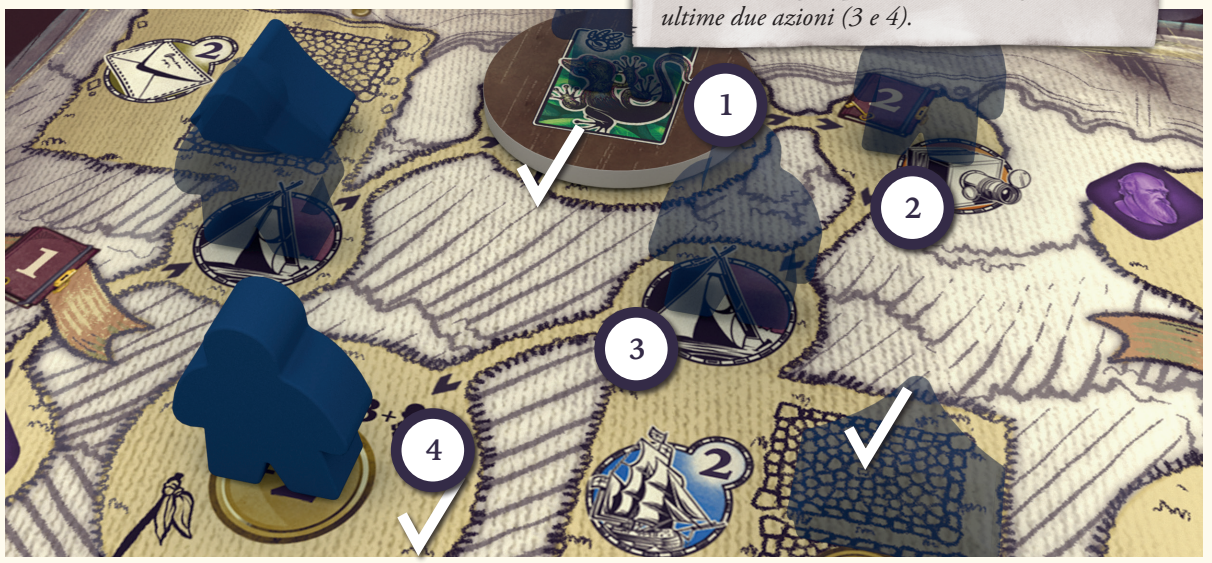
Esplorazione

L'Esploratore di Alfred sulla prima isola a partire da destra si sposta per tutta la distanza indicata dall'icona azione Esplorazione.
Se questo Esploratore è già alla fine del percorso Isola, Alfred sposta invece verso sinistra l'Esploratore dell'isola accanto. Se l'Esploratore selezionato arriva alla fine di un percorso Isola, tutti gli spostamenti in eccesso vanno perduti. Se ci sono diverse opzioni, l'Esploratore sceglie il giro con più posizioni da percorrere. Ciò significa che l'Esploratore di Alfred prende sempre la strada più lunga possibile sul percorso Isola.

Alfred fa ricerca su tutti gli Esemplari trovati lungo la strada e ottiene i punti vittoria indicati su ogni nastro d'oro superato dal suo Esploratore, sempre che sia il primo a superarli.

Dopo lo spostamento, Alfred esegue le ultime due azioni oltrepassate o raggiunte dal suo Esploratore nel corso dello spostamento. Tali azioni sono eseguite nell'ordine di passaggio. Se una di queste due azioni riguarda la ricerca su un Esemplare, Alfred la ignora ed esegue solo l'altra, dato che avrà già eseguito la ricerca sull'Esemplare.

Esempio: Alfred esegue un'azione Esplorazione in quattro fasi prendendo la strada più lunga, facendo ricerca su tutti gli Esemplari incontrati lungo il percorso (1) ed eseguendo le ultime due azioni (3 e 4).



Piazza un accampamento

Alfred piazza la tenda più in alto della sua plancia personale sull'Accampamento attivo, se c'è posto e se può pagare la penalità monetaria. Se ci sono diversi posti disponibili per la Tenda, Alfred sceglie la posizione più economica. Se Alfred non ha più Tende o non può pagare la penalità monetaria, questa azione viene ignorata e la Tenda non viene piazzata.

Alfred non esegue un'azione diversa al posto di un'azione Accampamento saltata.

Dopo aver piazzato la Tenda, Alfred esegue qualsiasi azione collegata all'Accampamento. Se c'è un'icona sulla sua plancia personale a destra della Tenda rimossa, essa viene attivata in questo momento. Questo potrebbe concedere ad Alfred azioni in più o un effetto associato ad alcuni bonus Obiettivo del giocatore. Le ricompense si trovano a pagina 21.

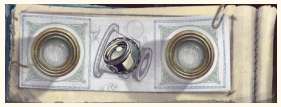
Diario Azioni speciali

Il Lavoratore è piazzato sulla tessera Azione speciale a sinistra. Alfred sposta poi il Lavoratore bonus in avanti sul percorso Bonus.

Il Lavoratore è piazzato sulla tessera Azione speciale a destra. Alfred sposta poi il Lavoratore bonus in avanti sul percorso Bonus.

Alfred invia un Lavoratore al Diario Azioni speciali solo se non vi sono già altri Lavoratori. Se c'è almeno un Lavoratore sul Diario Azioni speciali, Alfred tenta di eseguire l'azione successiva sulla carta Azione. Il primo Lavoratore disponibile dal basso si sposta verso la posizione di piazzamento dei Lavoratori più in alto a sinistra o a destra all'interno del Diario Azioni speciali. Il piazzamento esatto è determinato dall'azione che indica al Lavoratore se andare a destra o a sinistra. Alfred non attiva questa azione in questa posizione e il Lavoratore non deve soddisfare i requisiti dei Sigilli di ceralacca per questo piazzamento. Alfred sposta invece il Lavoratore bonus 4 volte sul percorso Bonus.

Azione del Diario piccolo



Alfred invia un Lavoratore a una posizione del Diario piccolo con lo scopo di sbloccare un'azione solo se non vi sono già altri Lavoratori. Se c'è almeno un Lavoratore sul Diario piccolo, Alfred tenta di eseguire l'azione successiva sulla carta Azione.

Quando Alfred sceglie una posizione del Diario piccolo, il primo Lavoratore disponibile dal basso si sposta su una Lente sbloccata del Diario piccolo.

Alfred posiziona poi un gettone Lente su una posizione attualmente bloccata del Diario principale, secondo questa priorità:

1. La posizione bloccata più in alto che ha requisiti sui Sigilli di ceralacca che il Lavoratore più in alto possa soddisfare e di cui Alfred possa pagare la relativa penalità monetaria. Il Lavoratore più in alto non deve essere per forza disponibile ad accettare la decisione.

   A. Se ci sono diverse opzioni di sblocco, Alfred piazza il gettone Lente sulla posizione bloccata più in alto, con il requisito di colore prioritario del Lavoratore più in alto. Il colore prioritario è definito a pagina 30.

   B. Se nessuna delle posizioni bloccate corrisponde al colore prioritario del Lavoratore che si trova più in alto, il gettone Lente viene piazzato sulla posizione che usa il maggior numero di Sigilli di ceralacca del Lavoratore più in alto.

   C. Se diverse posizioni richiedono lo stesso numero di Sigilli del Lavoratore più in alto, Alfred sblocca la posizione dove serve il Sigillo più a sinistra nella fila del Lavoratore.

Il Lavoratore A ha 2 Sigilli di ceralacca blu e un Sigillo di ceralacca rosso, la priorità dovrebbe essere sbloccare l'azione Navigazione, ma dato che è già sbloccata Alfred può piazzare la Lente sull'azione Accademia. Se anche il Lavoratore A avesse un Sigillo di ceralacca verde, la Lente verrebbe comunque piazzata sull'azione Accademia, dato che il Sigillo verde è più a destra del Sigillo rosso.

2. Se nessuna posizione bloccata richiede un Sigillo di ceralacca corrispondente ad almeno uno di quelli del Lavoratore di Alfred che si trova più in alto, Alfred deve scegliere il secondo Lavoratore scendendo verso il basso e ripetere la procedura del punto 1. Se non vengono trovate posizioni adatte neppure con il secondo Lavoratore, Alfred continua ad andare verso il basso, seguendo di nuovo la procedura del punto 1.

Il Lavoratore A ha 2 Sigilli di ceralacca blu e un Sigillo di ceralacca giallo, la priorità dovrebbe essere sbloccare l'azione Navigazione, o, se è già sbloccata, un'azione Corrispondenza. Dato che sono entrambe già sbloccate, viene considerato il colore prioritario del Lavoratore B. Il Lavoratore B ha 2 Sigilli di ceralacca verdi, quindi una Lente viene posizionata sull'azione Esplorazione.

3. Se nessuna posizione bloccata richiede un Sigillo di ceralacca corrispondente ad almeno uno di quelli di un qualsiasi suo Lavoratore, Alfred sblocca la posizione più economica del Diario principale. Se ci sono diverse opzioni, sarà la prima posizione a partire da sinistra a essere sbloccata.

Se Alfred non può pagare la penalità monetaria per qualsiasi posizione bloccata, può tentare di eseguire l'azione successiva sulla carta Azione.

Dopo aver posizionato il gettone Lente, Alfred tenta di eseguire tutte le azioni della posizione sbloccata.

Alfred ottiene 1 Moneta ogni volta che il giocatore posiziona un Lavoratore su un gettone Lente di Alfred.

Alfred non potrà mai sbloccare una posizione Azione speciale.

Azione di consegna degli Esemplari

Alfred consegna fino a due Esemplari secondo le regole del gioco base, pagando 3 Monete per la seconda consegna.

Ricorda che una Specie è valida per la consegna solo se la tessera Museo relativa non si trova nella zona Museo sul tabellone.

Il primo Lavoratore disponibile dal basso si sposta verso l'azione Museo sul tabellone.

Se Alfred ha più di due Esemplari idonei, la priorità con cui devono essere consegnati è la seguente:

1. Se il giocatore e Alfred hanno entrambi fatto ricerca sullo stesso tipo di Esemplari idonei, è Alfred a consegnarli.

   A. Se ci sono diverse opzioni, Alfred consegna gli Esemplari idonei che fanno ottenere il maggior numero di Monete.

   B. Se ci sono comunque diverse opzioni, Alfred consegna gli Esemplari idonei che si trovano più in alto a sinistra al Museo. In caso di ulteriore pareggio, la scelta ricade sul giocatore.

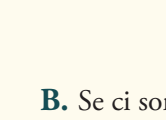
2. Se Alfred e il giocatore non hanno fatto ricerca sugli stessi Esemplari, Alfred consegna gli Esemplari idonei che fanno ottenere il maggior numero di Monete. Se ci sono diverse opzioni, Alfred consegna gli Esemplari idonei che si trovano più in alto a sinistra al Museo.

Alfred ottiene la Moneta bonus o gli avanzamenti del segnalino Evoluzione come indicato nel gioco base.

Azione Corrispondenza prolifica

Quando esegue questa azione, Alfred posiziona un Francobollo su ognuna delle tre Buste sul tabellone. I Francobolli provengono dalla prima pila disponibile dall'alto, sulla sua plancia personale.

Aggiungere un'azione Esploratore



Quando esegue questa azione, Alfred posiziona uno dei propri Esploratori sulla posizione di partenza di un nuovo percorso Isola. Seleziona il percorso Isola rimanente più a sinistra, che non ospiti già Esploratori di Alfred.

Fase 3: fine del turno

Quando Alfred ha eseguito tutte le azioni collegate al piazzamento dei Lavoratori, il turno si conclude e tocca al giocatore.

2. Fase Ordine turni

Se si gioca con Alfred, questa fase viene ignorata perché Alfred muove sempre per primo in ogni round.

3. Fase Ricompensa

Alfred e il giocatore ottengono punti dalle Buste per la Corrispondenza come descritto nella sezione dedicata alle partite con più giocatori, a pagina 23.

Il giocatore ottiene punti dalla tessera della HMS Beagle come nel gioco base, mentre Alfred non considera questa tessera.

Alfred ottiene invece punti pari al valore mostrato sulla sua plancia personale, moltiplicato per il numero del round in corso.

Si sottraggono poi le penalità di ritardo tra la sua Nave e la HMS Beagle dal totale.

4. Fase Pulizia

Esegui la fase Pulizia standard, ma posiziona solo un nuovo Obiettivo d'argento e uno d'oro nell'area dedicata.

Fai scorrere le due carte del percorso Bonus sotto la plancia di Alfred coprendo le file inferiori, in modo che la fila più in basso che rimane visibile corrisponda al numero del round successivo.

Punteggio finale

Il giocatore e Alfred ottengono punti a fine partita come stabilito dalle regole delle partite in più giocatori.

Il giocatore vince se ha un punteggio finale superiore a quello di Alfred. In caso di pareggio, il giocatore vince se il segnalino sul percorso Teoria dell'evoluzione è più avanti di quello di Alfred. Se anche in questo caso si arriva al pareggio, il giocatore vince se ha più Monete avanzate di Alfred. Se il pareggio persiste, Alfred vince.

Darwin's Journey

ESPANSIONE
TERRA DEL FUOCO

THUNDERGRYPH GAMES

Ripensando alla nostra esplorazione della Terra del Fuoco, il tempo sembrava aver perso ogni significato durante il nostro studio della rigogliosa natura selvaggia dell'arcipelago. I giorni della nostra nuova avventura sembravano senza fine, ardui e talvolta surreali, ma il tempo ci scivolava tra le dita più velocemente di quanto credessimo.

Nell'espansione Terra del Fuoco di Darwin's Journey, i giocatori ripercorrono la spedizione di Charles Darwin attraverso i territori della Terra del Fuoco. Terra del Fuoco introduce la gestione del tempo e una nuova, emozionante mappa. I giocatori possono intraprendere avventure per ottenere ricche ricompense, ma devono cercare di spendere in maniera saggia il tempo a loro disposizione!

COMPONENTI

12 carte Avventura Terra

10 carte Avventura Oceano

12 tessere Obiettivo (6 d'argento e 6 d'oro)

8 Navi (2 per ciascun colore dei giocatori)

10 gettoni Avventura Oceano

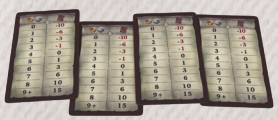
8 tessere Penalità di tempo

4 carte Equipaggio

3 tessere Scopo della Beagle

8 Esploratori (2 per ciascun colore dei giocatori)

12 gettoni Avventura Terra


4 carte Valutazione Avventura

4 carte Scenario Terra del Fuoco

9 tessere Azione speciale

4 Cubi (1 per ciascun colore dei giocatori)

4 gettoni Elusione del tempo

2 tessere Corrispondenza

8 Sigilli di ceralacca del tempo

6 tessere Punto di osservazione

Preparazione standard

1A. Posizionate il tabellone con il lato Fireland (cioè quello con il tracciatore del tempo) rivolto verso l'alto.

1B. **4 giocatori:** posizionate 1 segnalino Segnalibro lungo la metà dei 3 Diari sul tabellone.

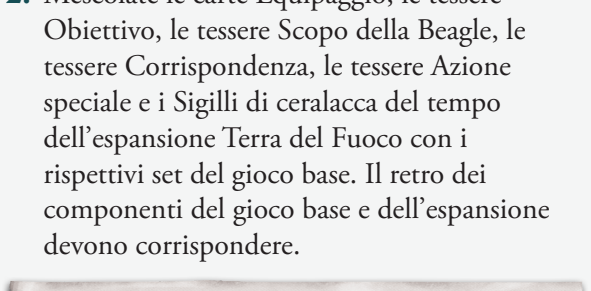
2. Mescolate le carte Equipaggio, le tessere Obiettivo, le tessere Scopo della Beagle, le tessere Corrispondenza, le tessere Azione speciale e i Sigilli di ceralacca del tempo dell'espansione Terra del Fuoco con i rispettivi set del gioco base. Il retro dei componenti del gioco base e dell'espansione devono corrispondere.

> **Nota:** i Sigilli di ceralacca del tempo hanno il lato anteriore viola e quello posteriore nero per facilitarne la suddivisione.

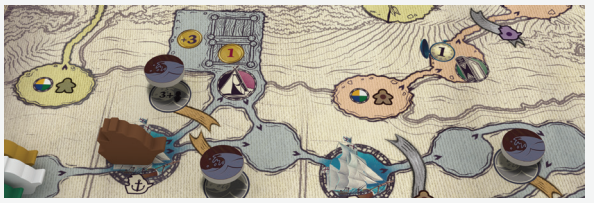
3. Seguite le procedure di preparazione del gioco base.

> **Nota:** quando si gioca con una carta Scenario, bisogna aggiungere i componenti specifici indicati su di essa anziché sceglierli in modo casuale durante la preparazione. La spiegazione delle carte Scenario si trova a pagina 6.

4. Posizionate 1 gettone Avventura Terra sull'icona del nastro d'oro corrispondente sui percorsi Terra nella parte inferiore della plancia. Le icone che presentano un simbolo con il numero di giocatori possono essere coperte soltanto in una partita con un numero di giocatori corrispondente o superiore.



5. Posizionate 1 gettone Avventura Oceano sull'icona del nastro d'oro corrispondente sui percorsi Oceano nella parte inferiore della plancia. Le icone che presentano un simbolo con il numero di giocatori possono essere coperte soltanto in una partita con un numero di giocatori corrispondente o superiore.



6. Mescolate le tessere Punto di osservazione. Posizionate 1 tessera a faccia in un giù su ogni posizione corrispondente alla fine dei percorsi Terra e Oceano. Una volta posizionate le tessere Punto di osservazione, giratele tutte a faccia in su.

7. Mescolate le tessere Penalità di tempo e posizionatene 3 in modo casuale a faccia in su sulle icone con l'orologio da taschino sul tracciato del tempo. Riponete le tessere Penalità di tempo inutilizzate nella scatola (non serviranno più per il resto della partita).

8. Posizionate 1 Cubo (che d'ora in avanti chiameremo segnalino di Tracciamento tempo) del colore di ciascun giocatore sullo spazio 0 del tracciato del tempo.

9. Mescolate separatamente i mazzi Avventura Terra e Oceano e posizionateli a faccia in giù accanto al tabellone.

10. Ogni giocatore posiziona 1 carta Valutazione Avventura accanto alla propria plancia personale.

11. Ogni giocatore posiziona le Navi e gli Esploratori extra in suo possesso accanto alla propria plancia. Ciascun giocatore deve avere in totale 4 Esploratori e 2 Navi.

Preparazione dello Scenario

Panoramica

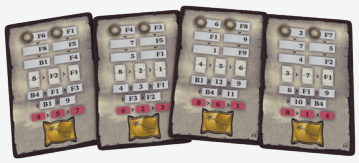
Ogni carta Scenario assegna ai giocatori un'esperienza di gioco prestabilita. Invece di scegliere in modo casuale i componenti durante la preparazione, i giocatori utilizzeranno set di componenti appositamente ideati che condurranno l'esperienza in una particolare direzione.

Descrizioni degli Scenari

Utilizzate l'identificatore di riferimento che si trova su ogni carta in basso A DESTRA per saperne di più su come quello Scenario influenzerà il gioco:
F1: incentrato sul dare ai giocatori opportunità per guadagnare e spendere il Tempo.
F2: l'Esplorazione e la Navigazione sono scopi principali, ma anche la gestione di grandi spese di Tempo diventa una priorità.
F3: massimizzare il punteggio delle tessere Scopo della Beagle diventa la priorità, e queste ultime spingeranno i giocatori in diverse direzioni interessanti.
F4: uno Scenario per esperti nel quale la Corrispondenza e le Azioni speciali aiutano poco i giocatori ed è difficile trovare Monete.

Preparazione

Possono essere utilizzate soltanto le carte Scenario Terra del Fuoco, cioè quelle con l'icona di uno stendardo d'oro. I giocatori possono selezionare la carta Scenario che si adatta all'esperienza di gioco desiderata oppure possono selezionarne una in modo casuale dalla pila. Durante la preparazione del gioco base, posizionate i componenti specifici invece di sceglierli in modo casuale. Utilizzate i numeri di riferimento mostrati sulla carta Scenario per posizionare le tessere Azione speciale, le tessere Corrispondenza, le tessere Scopo della Beagle e le tessere Penalità di tempo specifiche sulle aree corrispondenti del tabellone. È da notare che le tessere Corrispondenza e le tessere Penalità di tempo mostrate da sinistra a destra vengono posizionate dall'alto verso il basso sulle rispettive aree.



Tracciamento del tempo

Ogni giocatore ha un segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo che indica il Tempo speso nel gioco.

Spendere e guadagnare Tempo

I giocatori devono spendere Tempo per eseguire un'azione quando essa mostra l'icona di un orologio da taschino chiuso. I giocatori spendono Tempo muovendo il loro segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo per il numero di spazi indicato sull'icona dell'orologio da taschino. Se il segnalino di un giocatore supera l'undicesimo spazio, esso rimane sull'undicesimo spazio e il giocatore perde 3 punti vittoria per ogni Tempo che gli resta da spendere.

I giocatori guadagnano Tempo quando un'azione mostra l'icona di un orologio da taschino aperto. I giocatori guadagnano il Tempo muovendo il loro segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo per il numero di spazi indicato sull'icona dell'orologio da taschino. Se il segnalino di Tracciamento tempo di un giocatore supera lo spazio zero, esso rimane sullo spazio zero e qualsiasi Tempo rimanente da accumulare non ha più effetto.

Penalità del tracciato del tempo

Ogni penalità sul tracciato del tempo si applica a tutti i giocatori il cui segnalino di Tracciamento tempo si trova nella fila di quella penalità o in una fila inferiore. Ciò significa che la prima penalità si applica a tutti i segnalini che si trovano sul Tempo tre o superiore, la prima e la seconda penalità si applicano ai segnalini sul Tempo sei o superiore e tutte e tre le penalità si applicano ai segnalini sul Tempo nove o superiore. Le penalità di tempo comportano costi extra oppure riducono gli effetti di diverse azioni nel gioco. Tali penalità si aggiungono a qualsiasi altro costo associato a quelle azioni.

Devono essere spese 2 Monete per **ogni** azione Consegna al museo.

Deve essere spesa 1 Moneta per **ogni** azione Ottieni pergamena.

Devono essere spese 2 Monete aggiuntive per posizionare un Lavoratore in una Sezione occupata del Diario.

Per ogni azione Consegna al museo si riduce di uno il rispettivo avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Ogni volta che si consegue un Obiettivo, il giocatore perde 2 punti vittoria sul tracciato dei punti vittoria. Se il giocatore non ha 2 punti vittoria da perdere, l'Obiettivo non può essere conseguito.

Per ogni azione Corrispondenza si ottiene un Francobollo in meno rispetto a quanto indicato sull'icona Corrispondenza.

Per ogni azione Navigazione si riduce di uno il rispettivo avanzamento della Nave.

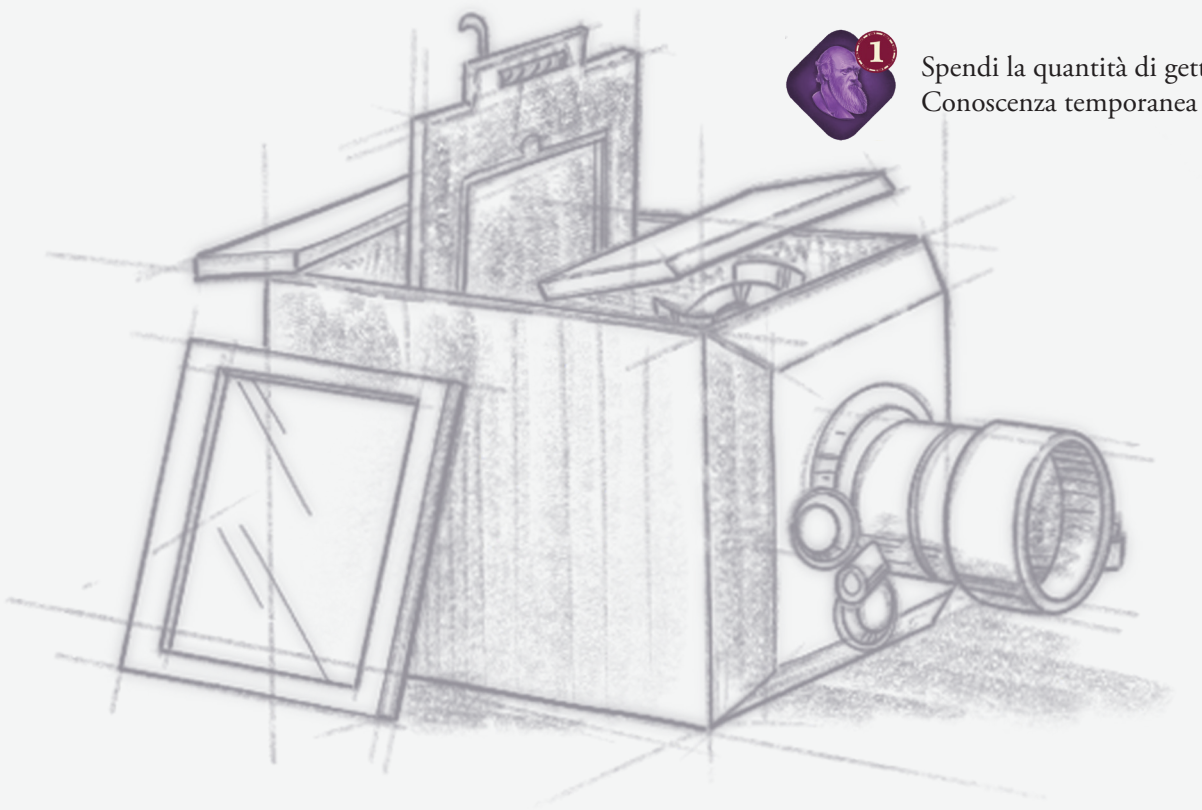
Per ogni azione Esplorazione si riduce di uno il rispettivo avanzamento dell'Esploratore.

Avventure

Ogni volta che un giocatore muove il proprio Esploratore o la propria Nave oltre un nastro d'oro che ha un gettone Avventura sopra, deve intraprendere un'Avventura. Ci sono due tipi di gettoni Avventura e carte Avventura: Terra e Oceano. Quando l'Esploratore o la Nave del giocatore superano uno dei gettoni, il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Avventura corrispondente (Terra oppure Oceano).

Ogni carta Avventura ha due opzioni di ricompensa elencate in basso. Il giocatore **deve** scegliere immediatamente una delle due opzioni, pagarne il costo associato e ottenere le ricompense elencate. Dopo che il giocatore ottiene una ricompensa, la carta Avventura pescata viene scartata nella pila degli scarti del tipo di Avventura corrispondente (Terra oppure Oceano).

Nota: nella rara ipotesi in cui non sia in grado di pagare i costi associati di alcuna azione, il giocatore scarta la carta Avventura senza ottenere benefici e lascia il gettone Avventura sulla plancia.



Costi delle Avventure

Spendi la quantità di Tempo indicata. Qualsiasi penalità del tracciatore del tempo risultante da questo movimento ha effetto immediatamente.

Spendi la quantità di Monete indicata.

Spendi la quantità di Tempo e di Monete indicata. Qualsiasi nuova penalità del tracciato del tempo derivante dal movimento del segnalino di Tracciamento tempo ha effetto immediatamente.

Perdi la quantità di punti vittoria indicata.

Retrocedi del numero di spazi indicato sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Fai retrocedere del numero di spazi indicato una delle Navi di quel giocatore sul percorso Oceano corrispondente. Non eseguire azioni sulla posizione di arrivo della Nave.

Spendi la quantità di gettoni Conoscenza temporanea indicata.

Ricompense delle Avventure

Le azioni Ricompensa sono mostrate alla destra dei costi, sulle carte Avventura. Il giocatore può eseguire le azioni in qualsiasi ordine.

Una delle opzioni di ricompensa ha sempre un'icona del gettone Avventura Terra oppure Oceano. Dopo aver scelto la ricompensa, il giocatore rimuove dal tabellone il gettone Avventura attraversato. Il giocatore deve conservare questo gettone nella propria area di gioco accanto alla carta Valutazione Avventura.

Rimuovendo questo gettone, nessun altro giocatore sarà in grado di intraprendere un'Avventura quando attraversa quel nastro d'oro.

Esempio: il giocatore ha due opzioni di costo/ricompensa (A e B). Se sceglie l'opzione A, il giocatore paga 1 Tempo e 2 Monete per poter eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogliere il gettone Avventura Terra. Se sceglie l'opzione B, il giocatore paga 3 Tempo per poter eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni e ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea. Dato che l'opzione B non mostra l'icona del gettone, il gettone Avventura Terra rimane sulla plancia e un altro giocatore può utilizzarlo per un'Avventura, più avanti nella partita.

Sigilli di ceralacca del tempo

I Sigilli di ceralacca del tempo vengono mescolati con i Sigilli di ceralacca comuni durante la preparazione, quindi potrebbero apparire sulle Pergamene dell'Accademia, durante la partita.

Quando vengono acquistati, i Sigilli di ceralacca del tempo hanno un costo aggiuntivo di 1 Tempo sul tracciato del tempo. Una volta posizionati, i Sigilli di ceralacca del tempo si comportano come i Sigilli di ceralacca speciali, assumendo qualsiasi colore per il Lavoratore corrispondente.

Punti di osservazione

Alla fine di ogni percorso Terra e Oceano c'è una tessera Punto di osservazione scelta in modo casuale e posizionata durante la preparazione di gioco. Il primo giocatore che raggiunge uno spazio Terra oppure Oceano con una tessera Punto di osservazione la rimuove ed esegue immediatamente l'azione indicata. Se il giocatore non è in grado di pagare i costi associati a quell'azione, l'azione è persa. Il giocatore deve mantenere la tessera Punto di osservazione nella propria area di gioco.

È da notare che alcuni Punti di osservazione sono in comune tra più percorsi Terra e Oceano.

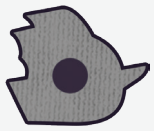
Esplorazione dell'Isola

La mappa dell'espansione Terra del Fuoco ha 5 percorsi esplorativi diversi. Tutti tranne il primo devono essere sbloccati allo stesso modo del gioco base. Agli Esploratori non è consentito di spostarsi da un percorso all'altro. Una volta raggiunto un Punto di osservazione , l'Esploratore non può procedere oltre. È da notare che uno dei percorsi ha una biforcazione che conduce a due diversi Punti di osservazione.

Sbloccare i percorsi Oceano

L'espansione Terra del Fuoco ha tre percorsi Oceano. All'inizio della partita, i giocatori hanno accesso soltanto a uno dei percorsi Oceano. Gli altri due percorsi Oceano si sbloccano esplorando i percorsi Terra.

Quando l'Esploratore di un giocatore attraversa un nastro d'argento con l'icona di una Nave, il giocatore sblocca la Nave indicata.



Una Nave del colore di quel giocatore viene posta sulla posizione di partenza del percorso Oceano che corrisponde alla forma dell'icona della Nave.

Quando i giocatori eseguono azioni Navigazione, possono muovere soltanto una Nave. Non è possibile suddividere gli avanzamenti disponibili in una Navigazione tra più Navi, a meno che non venga espressamente permesso da una tessera Azione speciale.

Punteggio finale

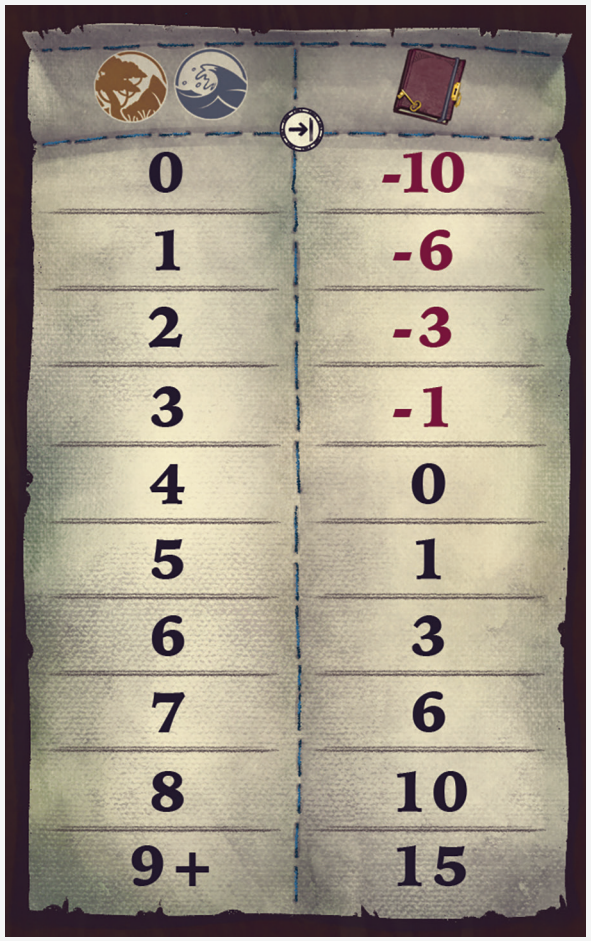
Oltre ai punti finali standard, i giocatori modificano il proprio punteggio sulla base di quanto Tempo hanno speso e di quanti gettoni Avventura hanno ottenuto.

Punti vittoria del tracciato del tempo

Ogni giocatore perde i punti vittoria indicati sull'icona della posizione attuale del proprio segnalino di Tracciamento tempo. Soltanto gli spazi 0, 1 e 2 non hanno penalità di punti vittoria.

Punti vittoria dei gettoni Avventura

Ogni giocatore somma i propri gettoni Avventura Terra e Oceano. Ognuno ottiene o perde punti vittoria in base a quanto indicato sulla carta Valutazione Avventura. Un giocatore perde punti vittoria quando ha 3 o meno gettoni Avventura e ottiene punti quando ne ha 5 o più.



Nuove carte Equipaggio

Quando ottiene queste carte Equipaggio, il giocatore intraprende un'Avventura. Il tipo di Avventura è indicato sulla carta da un'icona Terra oppure Oceano.

Se sceglie la ricompensa Avventura con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura dello stesso tipo (Terra oppure Oceano) da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Requisiti dei nuovi obiettivi

Il giocatore deve aver speso almeno la quantità di Tempo indicata sul tracciato del tempo.

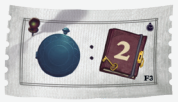
Il giocatore deve aver ottenuto almeno il numero indicato di gettoni Avventura del tipo specificato.

Il giocatore deve aver ottenuto una o più carte Equipaggio. Deve anche avere il proprio segnalino Evoluzione almeno sulla quinta posizione del percorso Teoria dell'evoluzione.

Nuove tessere Scopo della Beagle

Ogni giocatore ottiene 4 punti vittoria per ogni gettone Avventura Terra ottenuto.

Ogni giocatore ottiene 6 punti vittoria per ogni gettone Avventura Oceano ottenuto.



Ogni giocatore ottiene 2 punti vittoria per ogni Tempo speso al momento in cui questo bonus viene ottenuto.

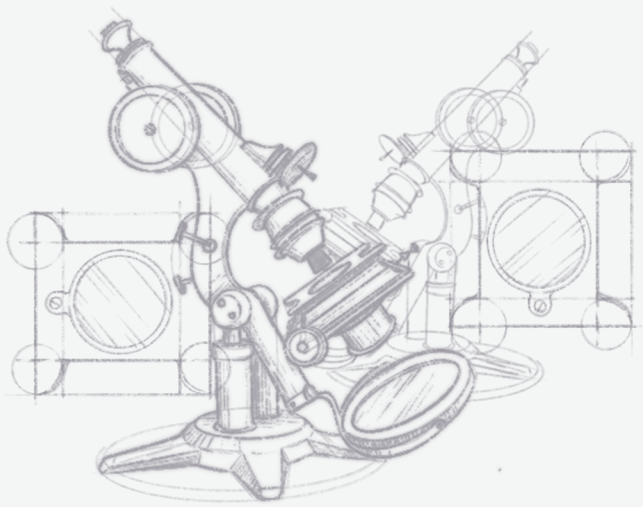
Nuove ricompense Corrispondenza

I giocatori ottengono 2 Monete ciascuno. Tutti gli altri giocatori devono spendere 1 Tempo.

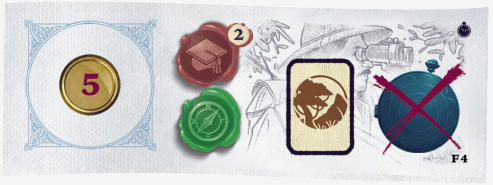
Ottieni 2 Monete.

Ottieni 2 Tempo.

Ottieni 1 Tempo.



Nuove Tessere Azione speciale



Intraprendi un'Avventura Terra. Il giocatore non spende Tempo quando ottiene la ricompensa scelta.

Se sceglie la ricompensa con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura Terra da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Intraprendi un'Avventura Oceano. Il giocatore non spende Tempo quando ottiene la ricompensa scelta.

Se sceglie la ricompensa con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura Oceano da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Se si pesca questa tessera Azione speciale durante la preparazione, posiziona tutti e 4 i gettoni Elusione del tempo accanto al tabellone.

Quando esegue questa azione, il giocatore prende 1 gettone Elusione del tempo e ignora tutte le penalità di tempo fino alla fine del round. Tutti gli altri giocatori devono spendere immediatamente 1 Tempo. Durante la fase Pulizia, tutti i gettoni Elusione del tempo devono essere scartati e riposti nella scorta.

Ottieni 2 Tempo. Tutti gli altri giocatori devono spendere immediatamente 1 Tempo.

Ottieni 3 Tempo.

Esegui immediatamente l'opzione ricompensa maggiore da una tessera Corrispondenza sul tabellone. Deve essere pagato qualsiasi costo associato a questa azione o la ricompensa verrà persa.

Posiziona un singolo Francobollo su ciascuna delle 3 Buste.

Avanza fino a un massimo di 4 spazi Terra oppure Oceano. Il movimento può essere suddiviso tra 2 Esploratori diversi o 2 Navi diverse. Se il movimento è diviso tra due percorsi, è possibile eseguire entrambe le azioni di arrivo.

Fai avanzare fino a 2 Esploratori di una posizione ciascuno **e** fino a 2 Navi di una posizione ciascuna sui percorsi Terra e Oceano. Ogni movimento deve essere eseguito da pedine diverse. È possibile eseguire l'azione d'arrivo per ogni pedina che viene mossa.

Compatibilità con il gioco base

I seguenti componenti sono perfettamente compatibili con il gioco base e possono essere utilizzati quando non si gioca con l'espansione Terra del Fuoco.

Regole della modalità in solitaria

La modalità in solitaria dell'espansione Terra del Fuoco è più complessa di quella del gioco base, per cui si consiglia vivamente di giocare prima diverse volte in solitaria senza l'espansione Terra del Fuoco.

Utilizza le regole della modalità in solitaria del gioco base insieme alle modifiche spiegate di seguito.

Gettoni Avventura

Ogni volta che Alfred raggiunge o supera un gettone Avventura, lo raccoglie dalla plancia. Alfred non pesca una carta Avventura, ma spende 2 Tempo e avanza di 2 posizioni sul suo percorso Bonus.

Nota importante: se Alfred ha raccolto un gettone Avventura durante l'Esplorazione, esegue soltanto l'azione del punto di arrivo del suo Esploratore (anziché eseguire due azioni). Alfred esamina comunque tutti gli Esemplari Terra del Fuoco che incontra o supera sul percorso. Se Alfred raccoglie un gettone Avventura *e* il suo Esploratore arriva su un'azione Fai ricerca sugli Esemplari, Alfred non esegue ulteriori azioni.

Movimento dell'Esploratore

Quando Alfred esegue azioni Esplorazione, sposta il suo Esploratore se quest'ultimo è sbloccato e non si trova alla fine del suo percorso. In caso contrario, Alfred muove l'Esploratore che ha sbloccato per ultimo.

Se l'Esploratore di Alfred ha diverse opzioni di percorso, sceglie il percorso più lungo (il percorso con il numero maggiore di spazi fino al punto di arrivo).

Movimento delle Navi

Quando Alfred esegue azioni Navigazione, deve selezionare una Nave da muovere per l'intera durata dell'azione. Se la sua Nave sul percorso Oceano principale si trova dietro alla HMS Beagle, Alfred seleziona quella Nave per l'azione Navigazione. In caso contrario, Alfred seleziona la Nave che ha sbloccato per ultima.

Tempo

Alfred guadagna Tempo, spende Tempo ed è soggetto alle penalità di tempo allo stesso modo degli altri giocatori.

Punteggio finale

Alfred ottiene punti per i gettoni Avventura e la posizione del tracciatore del tempo allo stesso modo degli altri giocatori.

Animal Companion

Mini-espansione

Components

6 carte Animal Companion

Panoramica

Questi fedeli animali forniranno al giocatore un vantaggio iniziale durante la preparazione, nonché un'azione una tantum durante la partita. Sono consigliati per i giocatori alle prime armi.

Le carte Animale possono essere distribuite a tutti i giocatori o solo ai giocatori alle prime armi che hanno bisogno di aiuto per competere contro giocatori più esperti.

Preparazione • tutti i Giocatori

1. Prima che i giocatori ottengano carte Equipaggio, mescolate le carte Animale. Distribuite sul tavolo tante carte Animale quanti giocatori, più una, posizionandole a faccia in su.

2. Iniziando dal giocatore con il segnalino Ordine turni più a destra, e andando verso sinistra, ogni giocatore prende una carta Animale e la posiziona a faccia in su davanti a sé.

3. Ogni giocatore ottiene subito il vantaggio mostrato nell'angolo in alto a destra della sua carta Animale.

Preparazione • alcuni Giocatori

1. Prima che i giocatori ottengano carte Equipaggio, ogni giocatore può scegliere di pescare 2 carte Animale in modo casuale. I giocatori sceglieranno una delle due carte da tenere. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta Animale, la posizionano simultaneamente a faccia in su nella propria area di gioco. Rimuovete le carte rimaste dal gioco.

2. Ogni giocatore con una carta Animale ottiene subito il vantaggio mostrato nell'angolo in alto a destra della carta.

Modalità di gioco

Un giocatore può scartare la propria carta Animale in qualsiasi momento durante il proprio turno per eseguire le azioni mostrate nella parte inferiore della carta. Se ci sono diverse azioni, esse possono essere eseguite in qualsiasi ordine. Dopo che la carta Animale è stata usata, rimuoverla dal gioco.

Great Ship

Mini-espansione

Componenti

11 carte Vascello

Preparazione

1. Seguite la procedura di preparazione subito dopo che tutti i giocatori hanno ottenuto i propri Obiettivi di partenza.

2. A meno che non stiate giocando con l'espansione Fireland rimuovete le seguenti carte Vascello:

GS1 **GS10**

3. Mescolate le carte Vascello e pescate un numero di carte pari al numero di giocatori, più 1. Posizionate le carte a faccia in su accanto alla plancia dove tutti i giocatori possano vederle.

4. Il giocatore con il segnalino più a destra nella tabella Ordine turni prende 1 carta Vascello e la posiziona a faccia in su accanto alla sua plancia personale. Proseguendo da destra verso sinistra sul tracciatore dell'ordine turni, ogni giocatore prende una carta Vascello finché non ne rimane solo una sul tavolo. Rimuovete la carta rimasta e tutte le carte Vascello a faccia in giù dal gioco.

Modalità di gioco

Ogni carta Vascello fornisce un vantaggio unico, come descritto nella pagina seguente.

Da usare solo con l'espansione Fireland
GS1 - Quando il giocatore ottiene un gettone Avventura, può posizionarlo su uno spazio vuoto su questa carta. In seguito, ottiene due volte le ricompense Avventura dall'opzione selezionata. Questa carta può essere attivata solo tre volte per partita. I gettoni Avventura posizionati su questa carta vengono conteggiati nel punteggio finale.

GS2 - Ogni volta che il giocatore attivo consegue una carta Equipaggio, ottiene tutte le ricompense elencate due volte. Ogni ricompensa può essere ottenuta in qualsiasi ordine.

GS3 - Ogni volta che il giocatore fa una ricerca sul secondo, terzo o quarto Esemplare in una colonna (in qualsiasi ordine), esegue anche l'azione indicata come ricompensa. Queste ricompense, dall'alto verso il basso, sono: ottenere 2 Monete, ottenere 4 punti vittoria e sbloccare una posizione gratuitamente. Ogni ricompensa non può essere applicata più di una volta per colonna.

GS4 - Il giocatore può posizionare un Lavoratore su una posizione bloccata spendendo 1 gettone Conoscenza temporanea. Il Lavoratore deve comunque soddisfare i requisiti dei Sigilli di ceralacca di questa posizione.

GS5 - Ogni volta che la Nave del giocatore raggiunge o supera la posizione della HMS Beagle, il giocatore può eseguire un'azione bonus: un'azione Navigazione con valore 2, un'azione Esplorazione con valore 2, un'azione Corrispondenza con valore 2, o un'azione Accademia con valore 1.

GS6 - Quando il giocatore ha piazzato una Tenda sul tabellone, può anche consegnare 1 Esemplare al Museo.

GS7 - Quando ottiene la maggioranza per la Corrispondenza, il giocatore scarta non più di 1 Francobollo da ogni Busta.

GS8 - Il movimento di tutte le azioni Esplorazione è ridotto di 1, il che potrebbe ridurre il movimento a 0. Tutte le ricompense Esplorazione mostrate su questa carta (Monete, Conoscenza temporanea, avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione e punti vittoria) sono raddoppiate per il giocatore.

GS9 - Quando sceglie questa carta durante la preparazione del gioco, il giocatore deve posizionare uno dei suoi gettoni Lente personale su ciascuna delle 6 posizioni Lente sulla carta. Quando posiziona un gettone Lente personale, il giocatore lo rimuove da questa carta e lo posiziona sul tabellone. Il giocatore ottiene subito la ricompensa che era associata al gettone Lente personale rimosso.

Da usare solo con l'espansione Fireland
GS10 - Ogni volta che il giocatore ottiene qualsiasi quantità di Tempo, ottiene 1 Tempo aggiuntivo.

GS11 - Ogni volta che la Nave del giocatore supera una Nave avversaria o la HMS Beagle, ottiene ricompense in base al numero dei giocatori:
Due giocatori - 2 Monete e 3 punti vittoria
Da tre a quattro giocatori - 1 Moneta e 2 punti vittoria.

Pirates

Mini-espansione

Componenti

1 Nave pirata in legno
4 carte Equipaggio Pirata
9 gettoni Tesoro serigrafati
1 tessera Azione speciale
1 carta Scenario

Preparazione

1. Posizionate 1 gettone Tesoro su ogni Accampamento sui percorsi Isola e Oceano.

2. Mescolate le carte Equipaggio Pirata insieme alle carte Equipaggio del gioco base.

3. **Opzionale**
   I giocatori possono scegliere di usare lo Scenario Pirati, nel quale l'oro abbonda ma incombe la minaccia delle incursioni dei pirati. Invece di scegliere in modo casuale, i giocatori devono usare la carta Scenario Pirati (P1) per preparare le tessere Azione speciale, le tessere Corrispondenza, le tessere Scopo della Beagle e la posizione della Nave pirata. La carta Scenario mostra il numero di componenti da posizionare sulle relative aree della plancia, e la Nave pirata viene posizionata nella regione Oceano contrassegnata dalla X. Ignorate le altre fasi di preparazione dell'espansione Pirati.

P1

4. Posizionate la Nave pirata accanto al tabellone.

5. Durante la fase "preparazione del tabellone" nel gioco base, pescate solo 5 tessere Azione speciale in modo casuale. Poi aggiungete la tessera Azione speciale Pirati e mescolate tutte e 6 le tessere prima di posizionarle sulla plancia.

Opzionale
Per una partita più interattiva, posizionate la tessera Azione speciale Pirati su una delle posizioni nella parte superiore del Diario Azioni speciali per sbloccare l'azione Pirati all'inizio della partita. Poi posizionate le altre 5 tessere in modo casuale sul Diario Azioni speciali.

Scoprire Tesori

Durante la Navigazione e l'Esplorazione, le Navi/gli Esploratori possono scoprire gettoni Tesoro nelle posizioni Accampamento. Quando una Nave o Esploratore arriva su o supera una posizione Accampamento, potrà prendere il gettone Tesoro o muovere la Nave pirata, come spiegato di seguito.

Prendere il Tesoro

Il giocatore attivo può prendere il gettone Tesoro dalla posizione Accampamento e posizionarla accanto alla sua plancia personale. In seguito, ottiene 3 Monete dalla scorta. Queste Monete sono ottenute immediatamente, quindi possono essere usate per pagare i costi in un momento successivo dell'azione in corso.

Muovere la Nave Pirata

Se il giocatore attivo decide di lasciare il gettone Tesoro sulla plancia o non c'è nessun gettone Tesoro sulla posizione Accampamento, può invece muovere la Nave pirata. La Nave può essere presa dalla scorta o dalla plancia e posizionata su una regione Oceano a discrezione del giocatore attivo. Una regione Oceano è l'area tra le penalità di ritardo, che non include l'area con il punto di partenza del percorso Oceano (rappresentata di seguito). La Nave pirata è posizionata accanto, ma non sopra, al percorso Oceano per indicare in quale regione Oceano si trova.

Gioco Base

Espansione Fireland

Incursione Pirata

Dopo ogni fase Ricompensa, ogni giocatore la cui Nave si trovi nella stessa regione Oceano della Nave pirata subirà un'incursione. Ogni giocatore la cui Nave subisce un'incursione perde 2 Monete oltre a 2 Monete aggiuntive per ogni gettone Tesoro che ha accanto alla sua plancia personale in quel momento. I giocatori devono spendere delle Monete se le hanno, e per ogni Moneta che un giocatore non può pagare, perderà 1 punto vittoria (fino a un minimo di 0 punti vittoria sul tracciatore dei punti vittoria). Ogni giocatore la cui Nave ha subito un'incursione rimette tutti i suoi gettoni Tesoro nella scatola.

Importante: La Nave pirata si muove solo quando un giocatore lascia il gettone Tesoro sulla plancia, quando non c'è nessun gettone Tesoro in un Accampamento o quando la tessera Azione speciale Pirati viene attivata. Quindi la Nave pirata può effettuare incursioni nella stessa regione Oceano per diversi round successivi, se nessun giocatore la muove.

Tessera Azione Speciale Pirati

Quando esegue l'Azione speciale Pirati (P1), il giocatore attivo ottiene 2 Monete e può muovere la Nave pirata secondo le regole "Muovere la Nave pirata" sopracitate.

Carte Equipaggio Pirata

Questa espansione aggiunge 4 nuove carte Equipaggio:

P1 - Il giocatore può eseguire due azioni "Fai ricerca su Esemplari del Museo", come illustrato nel regolamento del gioco base, ignorando tutte le penalità monetarie.

P2 - Il giocatore rimette qualsiasi Lavoratore posizionato del suo colore in uno spazio Lavoratore vuoto sulla sua plancia personale. Il Lavoratore può essere piazzato nuovamente in un momento successivo del round in corso, seguendo le normali regole di piazzamento dei Lavoratori.

P3 - Il giocatore può ottenere fino a 2 tessere Obiettivo da qualsiasi punto della pila degli Obiettivi scartati.

P4 - Il giocatore ottiene tutte le ricompense associate a qualsiasi Accampamento sulla plancia. Il giocatore ignora tutti i costi e non posiziona una Tenda. È possibile scegliere un Accampamento anche se tutti gli spazi per le Tende sono occupati.

Scenarios

Mini-espansione

Componenti

4 tessere Scopo della Beagle
3 tessere Azione Speciale
4 carte Equipaggio
4 carte Scenario
4 tessere Obiettivo (2 d'argento, 2 d'oro)

Panoramica Scenarios

Ogni carta Scenario assegna ai giocatori un'esperienza di gioco prestabilita. Invece di scegliere in modo casuale i componenti durante la preparazione, i giocatori utilizzeranno set di componenti appositamente ideati che condurranno l'esperienza in una particolare direzione.

Preparazione

Tutte le carte Scenario in questa espansione (stendardo rosso) non sono compatibili con l'espansione Fireland. I giocatori possono selezionare la carta Scenario che si adatta all'esperienza di gioco desiderata oppure possono selezionarne una in modo casuale dalla pila. Durante la preparazione del gioco base, posizionate i componenti specifici invece di sceglierli in modo casuale. Utilizzate i numeri di riferimento mostrati sulla carta Scenario per posizionare le tessere Azione speciale, le tessere Corrispondenza e le tessere Scopo della Beagle specificate sulle aree della plancia corrispondenti. È da notare che le tessere Corrispondenza mostrate da sinistra a destra vengono posizionate dall'alto verso il basso sulla plancia.

Nuove Carte Equipaggio

B1 - Il giocatore seleziona una Tenda piazzata in precedenza del proprio colore ed esegue le azioni associate come se la Tenda fosse appena stata posizionata per la prima volta. Inoltre, ottiene 1 gettone Conoscenza temporanea.

B2 - Il giocatore esegue un'azione Navigazione con valore 5.

B3 - Il giocatore esegue un'azione Accademia senza pagare nessun costo in Monete per il Sigillo selezionato o per posizionare il Sigillo sulla sua plancia personale. Ottiene inoltre 3 punti vittoria.

B4 - Il giocatore muove il suo segnalino Evoluzione in avanti di 2 spazi e ottiene 5 Monete.

Descrizione Degli Scenari

B1 - Fare ricerche sugli Esemplari e intrattenere una Corrispondenza diventa il focus principale.

B2 - Fornisce molti modi di ottenere Monete, rendendo più semplice sbloccare gettoni Lenti e posizionare Lavoratori su Sezioni del diario occupate.

B3 - Si incentra su Esplorazione e Navigazione estensiva, oltre a sbloccare bonus sulle plance personali dei giocatori.

B4 - Ottenere Sigilli di ceralacca e posizionare Tende diventa il focus principale.

Preparazione Nuove Tessere E Carte

Mescolate le nuove tessere Scopo della Beagle, le tessere Azione speciale, le tessere Obiettivo e le carte Equipaggio con i componenti corrispondenti del gioco base prima della preparazione. Tutti questi componenti sono compatibili con tutte le altre espansioni.

Nuove Tessere Scopo Della Beagle

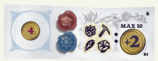
B1 - Ogni giocatore ottiene 3 punti vittoria per ogni gettone Esemplare sulla propria plancia personale.

B2 - Ogni giocatore ottiene 2 punti vittoria per ogni Sigillo di ceralacca sulla propria plancia personale, inclusi quelli ottenuti durante la preparazione.

B3 - Ogni giocatore ottiene 8 punti vittoria per ognuno dei suoi Lavoratori che ha ottenuto il distintivo d'argento con 4 o più Sigilli di ceralacca.

B4 - Ogni giocatore ottiene 2 punti vittoria per ogni icona libro raggiunta o superata sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Nuove Tessere Azione Speciale



B1 - Ottieni 2 Monete per ogni Esemplare sulla tua plancia personale, fino a un massimo di 10 Monete.

B2 - Ottieni 2 punti vittoria per ogni Tenda che hai piazzato.

B3 - Spendi un gettone Conoscenza temporanea per ottenere una ricompensa di una carta Equipaggio non riscattata.

Nuove Tessere Obiettivo

Il giocatore deve aver posizionato un Esploratore sul percorso Isola associato all' icona Esploratore con il cerchio.

Il giocatore deve avere almeno un Lavoratore che ha ottenuto il distintivo d'argento con 4 o più Sigilli di ceralacca.

Il giocatore deve avere almeno un Lavoratore che ha ottenuto il distintivo d'oro con 6 Sigilli di ceralacca.

Il giocatore deve avere almeno un Esploratore sulla posizione finale di un percorso Isola.

Carte Avventura

Avventure Oceano

1 Mal di mare
Stai sudando, in preda al torpore e alla nausea.

A. *Prendi un po' d'aria fresca sul ponte della nave.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea e 2 Monete.

B. *Tieni duro e concentrati su quello che devi fare.*
Spendi 3 Tempo per eseguire 2 azioni Corrispondenza da 2 Francobolli ciascuna e raccogli il gettone Avventura Oceano.

2 Malattia
Ti senti troppo debole per alzarti dal letto.

A. *Chiudi gli occhi e riposati un po'.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 4 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Studia un po',rimanendo a letto.*
Spendi 4 Tempo per eseguire 2 azioni Accademia scontate di 2 Monete ciascuna.

3 Tempesta
Il maltempo fa sbattere una scialuppa di salvataggio contro lo scafo.

A. *Taglia le corde della scialuppa di salvataggio per preservare lo scafo e tenere al sicuro i tuoi effetti personali.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 posizioni sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Concentrati su altro e aspetta che la tempesta passi.*
Retrocedi di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione per ottenere 3 Tempo.

4 Cannoni
Un fortino sulla costa ha sparato colpi di cannone verso la nostra nave.

A. *Prosegui oltre, evitando l'attacco dalla costa.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 8 Monete e 2 punti vittoria.

B. *Fermati e sventola bandiera bianca in segno di resa.*
Spendi 1 Tempo per ottenere 2 Monete e raccogli il gettone Avventura Oceano.

5 Iceberg
Un iceberg galleggia in direzione di una scialuppa di salvataggio con equipaggio a bordo.

A. *Mantieni la rotta e circumnavigalo.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 2 punti vittoria e avanza di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione.

B. *Vira e cambia rotta, è troppo pericoloso.*
Retrocedi di 3 posizioni con la tua Nave sul percorso Oceano della HMS Beagle per ottenere 2 Tempo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

6 Ghiaccio
L'oceano si sta ghiacciando e la nave potrebbe rimanere bloccata.

A. *Procedi cercando un passaggio attraverso il ghiaccio.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 5 punti vittoria ed esegui un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni.

B. *Torna sulla costa e trascorri l'inverno a esaminare i materiali che hai a bordo.*
Spendi 1 Tempo per ottenere un Obiettivo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

7 Arenata
La nave è bloccata sulle sponde del Rio Santa Cruz e ha bisogno di essere riparata.

A. *Resta a bordo e ripara la nave.*
Spendi 1 gettone Conoscenza temporanea per ottenere 1 Tempo.

B. *Esplora il territorio circostante.*
Spendi 2 Tempo per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogli il gettone Avventura Oceano.

8 Miraggio
Hai perso la rotta seguendo quello che si è rivelato essere un miraggio.

A. *Concentrati sullo studio dei materiali raccolti mentre ritorni sulla strada giusta.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Accademia e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Assumi una guida per tornare velocemente sulla tua rotta.*
Spendi 2 Monete per ottenere 2 Tempo.

9 Mare mosso
Viene avvistato un esemplare raro su una barriera corallina, ma le condizioni rendono difficile avvicinarsi.

A. *Insisti e procurati l'esemplare nonostante il rischio.*
Spendi 3 Tempo per esaminare un Esemplare sullo stesso percorso dell'Esploratore del giocatore.

B. *Abbandona l'esemplare e prendi appunti dettagliati osservandolo da lontano.*
Spendi 2 punti vittoria per eseguire un'azione Corrispondenza da 1 Francobollo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

10 Un'altra nave
La tua vedetta individua un'altra nave che pare in cerca di aiuto.

A. *Cambia rotta verso la nave per prestare aiuto.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 4 Monete e 4 punti vittoria.

B. *Mantieni la rotta e ignora la nave.*
Spendi 3 Monete per ottenere 2 Tempo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

Avventure Terra

1 Rivolta
La tua spedizione viene sopraffatta da una rivolta degli abitanti locali.

A. *Affronta la rivolta per proteggere i tuoi materiali scientifici.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea e 4 punti vittoria.

B. *Batti in ritirata e scrivi alle autorità locali per chiedere aiuto.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Corrispondenza da 1 Francobollo e raccogli il gettone Avventura Terra.

2 Esemplari perduti
Alcuni degli esemplari che hai raccolto sono rotolati giù per una scarpata e sono finiti in una gola.

A. *Scendi cautamente nella gola per recuperarli.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Lascia gli esemplari dove sono e continua il viaggio.*
Retrocedi di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 3 spazi.

3 Fuoco
Il tuo rifugio attuale sta andando a fuoco!

A. *Tenta di domare le fiamme.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 8 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Scappa dal rifugio e chiedi aiuto.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea.

4 Zattera danneggiata
La tua unica zattera è stata gravemente danneggiata.

A. *Abbandona la zattera e prosegui a piedi.*
Spendi 1 Tempo e 2 Monete per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Concentrati sul riparare la zattera fino a rimetterla in sesto.*
Spendi 3 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni e ottieni 2 gettoni Conoscenza temporanea.

5 Raffreddore
Hai preso il raffreddore e gli abitanti locali ti hanno offerto un po' della loro medicina.

A. *Prendi la medicina offerta e continua il viaggio.*
Spendi 4 Tempo per sbloccare una posizione Lente senza penalità monetarie.

B. *Torna alla nave per prendere le tue medicine e riposati.*
Spendi 3 Tempo per ottenere un Obiettivo e 3 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

6 Asini
Di ritorno da una camminata, ti accorgi che i tuoi asini sono spariti.

A. *Chiama gli asini e aspetta che ritornino.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 6 Monete.

B. *Acquista nuovi asini dagli abitanti locali e continua il viaggio.*
Spendi 3 Tempo e 3 Monete per avanzare di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione, poi ottieni 5 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

7 Banditi
Dei banditi ti hanno fermato e non ti lasceranno andare finché non li avrai pagati.

A. *Soddisfa le loro richieste e consegna il denaro.*
Spendi 3 Monete per ottenere 1 gettone Conoscenza temporanea e 2 punti vittoria.

B. *Tratta con loro.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 4 Monete e 4 punti vittoria e ottieni il gettone Avventura Terra.

8 Frana
Il tuo percorso è bloccato da una frana.

A. *Trasporta tutto il tuo equipaggiamento della spedizione oltre la frana.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Prendi un'altra strada.*
Spendi 1 Tempo per ottenere un Obiettivo e 2 punti vittoria.

9 Percorso segreto
Un abitante del luogo ti mostra una scorciatoia per arrivare alla tua destinazione.

A. *Prosegui lungo la strada originariamente prevista.*
Spendi 4 Tempo per avanzare di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione, ottieni 4 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Segui le istruzioni e prosegui lungo il percorso segreto.*
Spendi 2 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione.

10 Terremoto
Un forte terremoto colpisce la regione, aprendo voragini nel suolo e danneggiando il tuo accampamento.

A. *Continua per il percorso facendo attenzione a evitare i rischi.*
Spendi 4 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e ottieni 4 punti vittoria.

B. *Torna alla nave e salpa verso un'altra area da esplorare.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 1 posizione e raccogli il gettone Avventura Terra.

11 In mezzo al nulla
Ti rendi conto che la tua bussola non funziona più correttamente e che hai smarrito la strada.

A. *Torna sui tuoi passi fino a raggiungere il punto di partenza.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 1 posizione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Prosegui tentando di ritrovare la strada giusta.*
Spendi 2 Tempo per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 1 posizione e ottieni 3 punti vittoria.

12 Bevanda
Una guida spirituale locale ti offre da bere un miscuglio per migliorarti l'umore.

A. *Accetta il regalo e bevi il miscuglio.*
Spendi 3 Tempo per posizionare un Sigillo di ceralacca speciale (viola) senza costi e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Rifiutati di bere e continua per la tua strada.*
Spendi 2 punti vittoria per ottenere 4 Monete.